Los mejores juegos para PC y consolas



Drakan
Las fantásticas aventuras de una chica y su dragón

Final Fantasy VI
La resurrección de un clásico

Serious Sam: The 2nd Encounter
Ración doble de tiros y diversión en tu PC

Max Payne
El chulo de Max se atreve con PS2

ICO
Cuando tener cuernos es delito...

Kao the Kangaroo
Plataformas y puñetazos en tu GBA

Evil Twin
Cipriano y su hermano...

...REGALO POSTER DRAKAN Y MAXPAY

Ediciones Minaya



Canarias, Ceuta y Melilla 2,85 €

NUM.11 2,70 €



Número 11

Staff

Editor: Alberto Minaya

Redacción: Ediciones Minaya S.L.

C/ Maudes, 11- 1º F

28003 Madrid

E-mail: topgames@visualdisco.com

Director: Alberto Minaya

Redacción y colaboraciones:

Carlos "Eicke" Magaña, Angel "Hightower" Campos, Daniel López, Javier Sánchez, Pedro Jareño, Javier Maestre, Miguel "Paranoiko" Segovia, Jorge Arias, Pedro Magaña, Felix J. Iglesias, "Nemesis" Jaime Martín, Fernando Minaya.

Edita: Ediciones Minaya S.L./Atril S.L.

Administración:

C/ Maudes, 11- 1º F

28003 Madrid

Publicidad:

C/ Maudes, 11- 1º F

28003 Madrid

Suscripciones:

Patricia Julvez

E-mail: topgames@visualdisco.com

Precio de este ejemplar: PVP 450 ptas.(IVA incl.)

Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación:

Atril. S.L.

Tlf: 91 817 41 41

Filmación

MegaGomez

Impresión:

Anpal Grafico, S.L.

Tel: 91 500 28 58

Deposito Legal:

M - 19027-01

PRINTED IN SPAIN

Distribución:

Dispaña

General Perón, 27, 7ª planta.

28020 Madrid

Tlf: 91 417 95 30

Transporte:

BOYACA

Tlf: 91 747 88 00

"Consolas Wars"



No, no se trata del nuevo episodio de Star Wars ni nada de eso. Es una manera un poco desenfadada de darle un título a lo que nos espera estos tres próximos meses. La primera en mover sus tropas ha sido Sony con la bajada de precio de PS2; un ataque doble, ya que a la bajada de precio de la consola han añadido la de los juegos con la gama Platinum PS2. Si a esto sumamos la avalancha de superventas que se avecinan, léase Metal Gear Solid 2, Final Fantasy X o Tekken 4, parece ser que esta es la consola que cuenta con uno de los ejércitos más potentes en esta guerra.
Y hablando de Metal Gear Solid 2, al cierre de esta revista estamos haciendo las maletas para irnos a Londres a la presentación internacional del juego. No os perdáis el reportaje que haremos en el próximo número.
Siguiendo con el tema de la "guerra" nos encontramos al siguiente ejército, el de Microsoft. Después de una acogida algo fría en Japón, X-Box está triunfando en USA y llegará aquí el 14 de Marzo. Las ventajas de este ejército son claras: Una máquina bastante potente (y grande en tamaño, por cierto) y un buen listado de juegos. Su punto más débil es, sin duda, el precio. Sony ya comprobó en sus propias carnes lo que cuesta vender una consola a 80 mil pelas y parece que esta experiencia no ha afectado a los Bill Gate´s Boys, porque van a sacarla más o menos en ese precio. En fin, ellos sabrán lo que hacen.
Y luego está GameCube, a la que yo veo un poco como la "Suiza" de todo esto; es decir, el convidado de piedra, el neutral, el que está al acecho, etc... Llamadlo como queráis, pero bajo mi punto de vista, Nintendo es la última en sacar su nueva consola (8 de Mayo) y tendrá una cierta visión de cómo va la batalla cuando decida entrar en ella. Y cuenta con unas armas más que poderosas: Buena máquina, buen precio (rondando las 40 mil) y buenos juegos (véase Rogue Leader o Luigi´s Mansión), además de la compatibilidad con su recién bajada de precio Game Boy Advance y la legión de fans incondicionales de la marca con que cuentan. Así que, cuando estos también ataquen, aquí se va a montar un "fregao" de tres pares de narices. Mejor para nosotros, ¿No creéis? Hasta el mes que viene consoleros, consoleras, etc, etc...

Alberto Minaya
Director

Trofeo de Bolos de Alberto Picapiedra







Las novedades más interesantes del mundo del videojuego Os desvelamos las noticias más jugosas sobre el presente y futuro de todos los juegos para todas las plataformas



TRUCOS



Vuestra sección favorita. Cartas, dibujos, fotos y todo lo que se os ocurra tiene un hueco en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros. También podéis contactar con nosotros por correo electrónico. Nuestro e-mail es: topgames@visualdisco.com

La cara B

- **Los mejores momentos de la noche mas loca.**

A EXAMEN

El análisis más completo y objetivo sobre los juegos que están en la calle.



Ya a la venta

THE FALLEN ESTRENA EL NUEVO PRECIO FX PREMIUM

"The Fallen sorprende por su indiscutible calidad. Sobresaliente"
Computer Hoy

"The Fallen tiene todas las papeletas para convertirse en un gran éxito. Una oferta insuperable"
Micromanía

"El resultado es magnífico. Producto recomendado"
PC Actual

"The Fallen, por su duración y calidad es la elección para los que disfrutan de la buena aventura"
CiberPaís

"Una de las mayores aventuras jamás vista en un PC"
Game Live

"The Fallen mejora el motor de Unreal™ Tournament... Todo un lujo a tu alcance"
PC Manía

"El punto fuerte de The Fallen es su jugabilidad, "engancha" desde el momento que te pones a jugar con él"
Computer Idea

"Uno de los títulos más jugables y adictivos que han pasado por nuestra redacción"
PC Today

"Compra obligada para los incondicionales"
PC Juegos y Jugadores

"The Fallen exprime el motor de Unreal™ Tournament hasta límites insospechados"
Top Games

www.fxplanet.com

Especial de The Fallen

aDeSe +16







NOVEDADES FX PREMIUM. AHORA ES TU OPORTUNIDAD.

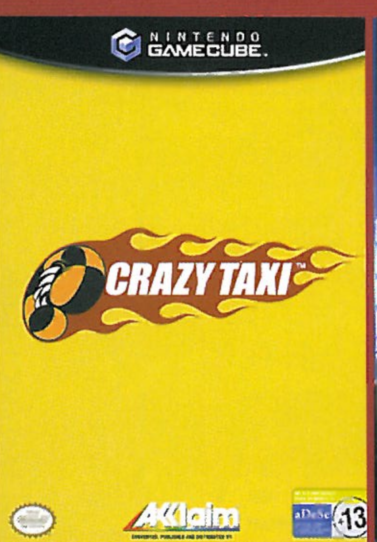


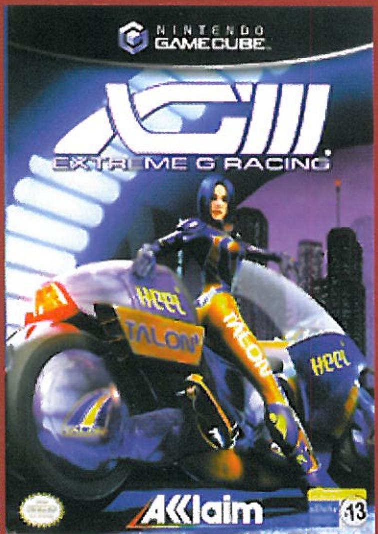
Los títulos FX Premium se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

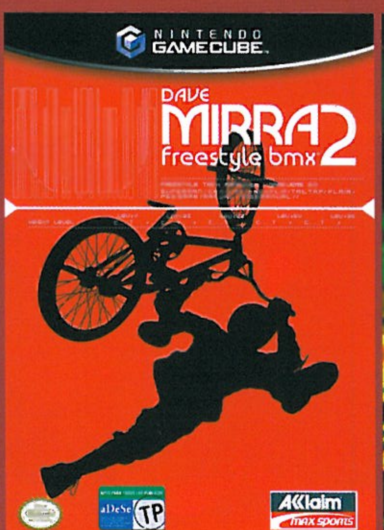


Primeros títulos de Acclaim para Gamecube

Crazy Taxi, Extreme G 3, Dave Mirra Freestyle BMX 2 y 18 Wheeler son los títulos de Acclaim Entertainment que acompañarán al lanzamiento de la consola GameCube, el próximo día 3 de mayo de 2002. Dos semanas más tarde otros 3 títulos: Legends of Wrestling, Burnout y Jeremy McGrath Supercross World completarán el magnifico arranque de Acclaim y GameCube. La aportación de Acclaim no se queda en el primer mes de vida de la nueva consola de Nintendo. Títulos de la talla de Turok Evolution, Vexx o Agressive In Line brillarán con luz propia sobre una GameCube durante el año 2002.









THQ distribuirá los productos de Koei en todos los territorios PAL

THQ International Ltd, ha anunciado el acuerdo de distribución en exclusiva que garantiza los derechos de comercialización de juegos originales publicados en Japón por Koei. Bajo los términos del acuerdo, THQ se encargará de las ventas, el marketing y la distribución de cuatro títulos de Koei en el Reino Unido, Francia, Alemania, Australia, Italia y España, así como en el resto de territorios PAL.
Los cuatro títulos para PlayStation 2 que forman parte de este acuerdo son Kessen II, Dynasty Warriors 3, Gitaroo Man y G1 Jockey. Como parte de esrte acuerdo, Koei localizará los juegos en los siguientes idiomas: Inglés, Alemán y Francés. Los primeros juegos que serán lanzados bajo estos términos serán Kessen II y Dynasty Warriors 3 que se comercializarán en Marzo de 2002.

Kessen II es un juego de acción y estrategia ambientado en el Imperio Japonés. Cuenta con la posibilidad de disponer en pantalla al mismo tiempo hasta 500 soldados, entre los que se incluye los jinetes de élite y la caballería de Elefantes, el título es un juego de combate a gran escala inspirado en una fantasía con aire histórico, destinado a los fans del género de la estrategia en tiempo real. Dynasty Warriors 3 es la tercera entrega del aclamado Dynasty Warriors original. Se han vendido hasta la fecha más de 750.000 copias en Japón, Dynasty Warriors 3 es un juego de acción de combates masivos que se caracteriza por su colorido y dipor su diversa apariencia visual combinada con una jugabilidad muy dinámica para sumergir a los usuarios dentro de un campo de batalla intenso.



Vivendi Universal con Barbie

La compañía distribuidora de juegos tan para adultos, como Half Life o Diablo entre otros, también piensa en los más pequeños. Ahora, además de la famosa serie de juegos educativos Adibú, también ha puesto a la venta juegos basados en la popular muñeca Barbie. Y lo mejor de todo es que están muy lejos de aquellos desastres tipo Barbie Race and Ride, que eran un insulto para la inteligencia de nuestros peques. En esta ocasión presentan una gama de juegos bien realizados para PC, GB y PSone, protagonizados por la famosa rubia y la pequeña Shelly. Los títulos son: Barbie Agente Secreto, donde hace las veces de "Jaimita Bond"; Barbie Veterinaria, para que aprendas a cuidar bichos; Barbie equipo de gimnasia, donde te convertirás en una atleta de gimnasia rítmica y deportiva y Barbie va a la playa, donde está claro de lo que va, ¿no?. Todos ellos para PC y para GB también el de veterinaria.

Para PSone está Barbie Explorer, donde nuestra heroína se convierte en una mezcla entre Indiana Jones y Lara Croft, en un juego muy al estilo Tomb Raider, pero dirigido a las más pequeñas. Este juego está bastante bien realizado, con unos gráficos de bastante buena calidad y cuenta con un montón de niveles y escenarios por descubrir.

Y para la portátil de Nintendo tenemos Shelly Club, recomendado para moquetes de 5 ó 6 años. Ya era hora de que alguien hiciera algo decente y en condiciones para todas las seguidoras de la famosísima muñeca de Mattel.



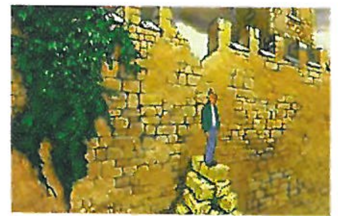






UBI SOFT distribuirá Sword para Game Boyadvance







▲ El juego de aventura gráfica tiene previsto su lanzamiento para principios de este año.

Ubi Soft Entertainment publicará Broken Sword: la Leyenda de los Templarios en toda Europa para Game Boy Advance, por encargo de BAM! Entertainment. El juego de aventura gráfica, actualmente en producción en el estudio de desarrollo Revolution, situado en Nueva York, está previsto para su lanzamiento a principios de 2002 y está ideado para recrear todos los elementos esenciales que hicieron del juego original para PC un exitoso título europeo de Ubi Soft.

Broken Sword: La Leyenda de los Templarios, sigue la historia de George Stobbart, un americano de vacaciones en París que es testigo del robo de un antiguo manuscrito y del asesinato de su guardián. Este manuscrito data del siglo XIV, fue escrito por la Orden de los Caballeros Templarios, y señala los puntos donde se escondió su legendario poder durante más de seiscientos años. A través de sus propias investigaciones y las de su nueva amiga, Nicole Collard, George descubre el diabólico plan de los nuevos propietarios del manuscrito, que intentan utilizar el poder para sus siniestras intenciones.

Las investigaciones de George llevarán a los jugadores a más de 70 localizaciones en toda Europa a medida que la historia se desarrolla y el misterio se hace más profundo. Podrán disfrutar de todas las características que hicieron de los juegos para PC y PlayStation unos clásicos del más alto nivel, además de algunas características nuevas específicas para la Game Boy Advance, incluyendo un sistema de control completamente nuevo.

CODEMASTERS presenta:
Manager de Liga 2002 para PS2 y Mike Tyson para PS2 y XBOX

En las oficinas de Codemasters en Madrid, tuvimos la oportunidad de asistir a un almuerzo en el que los propios programadores de estos dos juegos fueron los encargados de mostrárnoslos.

La versión de PS2 de MDL 2002 mejora notablemente, no sólo el apartado gráfico de la versión de PSone, sino un montón de cosas más. Manager de Liga 2002 está siendo creado con el objetivo de resultar accesible para todos los aficionados al fútbol, pero con la profundidad que esperan los entrenadores más exigentes. Además, incluye todos los equipos y jugadores europeos de la temporada de fútbol 2001/2002, completamente actualizada con los datos de la segunda vuelta.

Prescindiendo de las típicas aplicaciones de los juegos de gestión, tales como las aburridas columnas de texto y las gráficas, Manager de Liga 2002 presenta un nuevo diseño, un control intuitivo y una dinámica presentación de la información y las estadísticas. El juego cuenta con partidos de fútbol en 3D, con una IA de los jugadores muy mejorada, buenos gráficos, sonido realista y repeticiones de las jugadas. Hablando de repeticiones, hay una novedad, como es la Moviola en la que podremos apreciar las acciones clave del partido con todo lujo de detalles.

El otro título que tuvimos oportunidad de probar fue Mike Tyson Heavyweight Boxing, que al igual que el título anterior saldrá en Abril, aunque éste lo hará para PS2 y XBOX. Es un juego de boxeo (como habréis adivinado) en el que el protagonista es Mike Tyson (joé, que listo soy, es que me he quedao tan pancho soltándola). Hasta aquí todo normal, pero la característica principal es un realismo sin límites con una jugabilidad ajustada y un control realmente bueno e intuitivo. Y hasta tal punto se ha llevado el realismo de los combates de boxeo que los de Codemasters han desarrollado un motor de juego que detecta los impactos y daños, y que permitirá recrear de forma dinámica el daño sufrido en los rostros de los boxeadores. Curiosamente a este motor le han llamado PAIN (dolor, en inglés) pero que en este caso son las siglas de "Polymorphic And Interpolative Node-mapping"

Sangre, sudor, lágrimas y moratones, todo queda reflejado, tanto si es tu contrincante como si eres tu mismo quien se lleva la paliza. Conecta un buen directo y verás como la cara de tu oponente se hincha gracias a que el sistema PAIN permite que el rostro de los boxeadores se expanda y añada texturas que representan los daños.

Además de mostrar los daños, la tecnología PAIN permite que el juego contenga un sistema de creación de personajes muy flexible. En Mike Tyson Boxing el jugador puede crear hasta cuatro boxeadores propios, escogiendo sus atributos personales, físicos y técnicos.

Previsto para su lanzamiento el próximo 26 de Abril de 2002 para PlayStation 2 y Xbox, Mike Tyson Heavyweight Boxing poseerá una jugabilidad agresiva y desafiante y, por primera vez, aportará al mundo del boxeo un videojuego que le haga justicia. Y nosotros pudimos comprobarlo, jugando contra el mismísimo programador del juego y recibiendo una paliza de órdago (claro que nos dejamos pegar para ver lo del PAIN...)



▲ Durante el almuerzo, tuvimos la oportunidad de jugar unas partidas con el mismísimo programador del juego; nos dió una paliza, claro...



▲ MDL 2002 incorpora muchísimas novedades y opciones.

PARCHE Y EDITOR DE NIVELES PARA GHOST RECON

El parche para Ghost Recon, puesto a la venta el pasado 1 de Febrero mejora los siguientes aspectos dentro del juego:

Características de armas y equipamiento:

- Comportamiento del binocular cambiado para ajustarse al del rifle del francotirador.
- Presionando la tecla de zoom-in llegarás a 5x, si la presionas otra vez llegarás a 10x. Si presionas el botón de disparo (como en el modo anterior) llegarás con el zoom a 5x mientras lo tengas presionado.
- AN/GSO-187 Alcance del sensor cambiado a 40m.
- Añadido el ritmo de fuego por defecto en multijugador.

Mejoras de la interfaz y del sistema de juego:

- Añadida una opción autorun.
- Añadida una carga rápida para acabar la pantalla de misión que permite al jugador acceder con rapidez a su última partida guardada tras el final de la misión.

Mejoras en los gráficos y sonido:

- Mipmapping añadido para reducir el parpadeo en las texturas distantes.
- Mejorada la interfaz para la Voodoo3 y tarjetas de vídeo similares (aunque es preciso señalar que las tarjetas Voodoo3 no son compatibles ni recomendadas para Ghost Recon).
- Corregidos algunos problemas relacionados con el antialiasing en pantalla completa.
- El bug de "detonación" ha sido solucionado y el sistema entero de sonido mejorado.
- Opción de sonido sólo por software añadida.

Multijugador

- Mejorada la compatibilidad para corregir problemas con mods.
- Nueva opción IFF que incluye "mostrar siempre" los distintivos de jugador.
- Añadida una cuenta atrás en multijugador.
- Mejorada el enlace telefónico del módem.
- Texto de chat codificado en colores.

IA

La IA ha sido refinada para conseguir un comportamiento más predecible y lógico. La IA de tu equipo tenderá más a atisbar a través de árboles y matorrales y a prestar atención a las líneas de fuego y menos a refugiarse en zonas peligrosas.

Por otro lado la IA enemiga podrá utilizar más granadas de mano para sacarte de tu escondrijo y la exactitud y el ritmo de fuego han sido perfeccionados.

Miscelánea y arquitectura

Incluidas varias actualizaciones en el arte y la geometría para corregir la penetración de los proyectiles y explosiones así como un bug de reinicio en multijugador.

Después de una buena criba
aparecen las mejores pepitas.

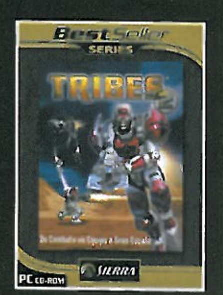
A LA VENTA EL
15 DE MARZO

Best Seller SERIES

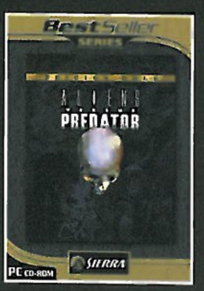
Best Seller Series: más de 1 millón de unidades vendidas

¡5 nuevos títulos que engrandecen aún más la colección!

SOLO LOS MEJORES PERMANECEN



TRIBES 2



ALIENS VS PREDATOR GOLD EDITION



ZEUS: SEÑOR DEL OLIMPO





HOMEWORLD CATACLYSM

HALF LIFE



TRIBES 2
"El futuro de la guerra por equipos"
- PC Zone

ALIENS VS. PREDATOR: GOLD EDITION
"El juego con el que pasarás más miedo"
- PC Zone

ZEUS
"Tremendamente adictivo" - PC Zone

HOMEWORLD CATACLYSM
"Una gran secuela que mejora con creces el original" - PC Format

HALF LIFE
"El diccionario contiene muchos adjetivos como fascinante y alucinante que se quedarán cortos para calificar este título"
- CGW



VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30



COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Gearbox, Sierra y Valve preparados para continuar con el juego de acción online número uno del mercado

Sierra Entertainment, uno de los estudios de Vivendi Universal Publishing, y Valve, LLC han anunciado el lanzamiento de Counter Strike: Condition Zero en el segundo trimestre de 2002, un producto nuevo que añade los modos de juego individual y cooperativo al número uno en juegos de acción online de todo el mundo.

Counter-Strike: Condition Zero (CS:CZ) extiende el galardonado Counter-Strike con nuevos mapas, armas y otros elementos, además de aplicar nuevas tecnologías, una extensa campaña individual y el modo cooperativo.

Gearbox Software desarrolla CS:CZ junto con Valve (la misma asociación que produjo Opposing Force y Blue Shift). En CS:CZ, Gearbox ha creado la campaña de juego individual incluyendo más de dos docenas de misiones nuevas y sitúa a los jugadores en varias regiones conflictivas ficticias de todo el mundo. Además, los jugadores podrán jugar en modo cooperativo a través de Internet y red de área local.

Counter-Strike es número uno en juegos de acción online. Nombrado "Juego del Año" por varias publicaciones especializadas, encabeza la lista de torneos competitivos que tienen lugar en todo el mundo.

"Jugadores de todo tipo disfrutarán con CS:CZ ya que es el juego de acción más completo y adictivo que se ha creado hasta la fecha," dijo Adam Fossa, jefe de producto de Sierra Entertainment. "Su robusto modo individual introducirá un nuevo e irresistible estilo de juego de acción. Esto, combinado con los nuevos modos cooperativos y su avanzada tecnología, además de las nuevas armas multijugador, mapas y modelos, convertirán a Counter-Strike: Condition Zero en la más increíble oferta del más popular juego de acción de todos los tiempos."

"Trabajar con los miembros del equipo de desarrollo original para producir CS:CZ ha sido una experiencia increíble para Gearbox," dijo Randy Pitchford, presidente y director de Gearbox Software. "Como jugadores muy activos de CS, entendemos el reto y la necesidad de crear un irresistible modo individual. Counter-Strike: Condition Zero representa una nueva y completa colección para todo el conjunto de Counter-Strike y ansiamos proporcionársela a la comunidad de jugadores."

La cosa tiene una pinta estupenda para todos los jugones. Al cierre de este número, estamos haciendo las maletas para irnos a París, a los estudios de Vivendi, para comprobar allí mismo todas las novedades sobre este y otros títulos de la marca. Así que no os perdáis el reportaje que os ofreceremos en el próximo número.



▲ **Los escenarios incluyen muchas mejoras, sin embargo no creas que te va a pedir mucha más máquina.**



▲ **Las principales novedades son el modo aventura para un jugador ycooperativo en Internet.**

Noticias sobre Dragon Empires

Construir el mundo de Dragon Empires, el juego online de mundos persistentes basados en la fantasía heroica de Codemasters, es un proyecto que abarca dos equipos de desarrollo, cada uno ubicado a un lado del Atlántico y ha unido a jugadores europeos y americanos en los forums online y en el inminente proceso de beta-testing.

En el proceso de desarrollo de Dragon Empires se mezcla talento europeo y americano, creando un juego que combina lo mejor de las técnicas de desarrollo de ambos continentes.

Ambos equipos de desarrollo están liderados por el productor Ted Carron. La programación del juego se reparte entre los estudios de Codemasters en el Reino Unido y en el estudio Oakhurst de California.

El equipo americano tiene más de 10 años de experiencia en MMORPGs, y tiene como líder a Mark Zechiel. En este estudio se trabaja en los gráficos del juego y la programación de los servidores. La mayor parte del desarrollo del mundo persistente y la gestión de clientes corre por parte del estudio europeo.

No es casual por tanto que el programa de beta-testing de Dragon Empires busque un equilibrio entre jugadores europeos y americanos. Con decenas de miles de usuarios ya registrados para participar, Codemasters está deseando que más beta-testers se unan a este proyecto para dar forma a Dragon Empires. La página de inscripción es la siguiente:

http://www.codemasters.com/dragonempires/beta_form.php

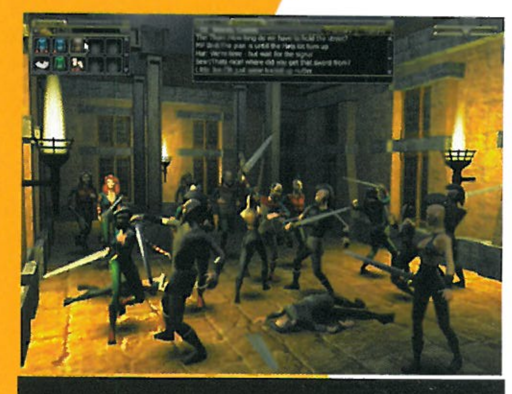
Incluso antes de que comience el beta-testing, la comunidad de Dragon Empires ya está generando una gran actividad en los foros del juego. En estos foros los jugadores aportan sus ideas y los desarrolladores recaban información sobre la aceptación de sus conceptos. Los usuarios pueden hacerse oír participando en este foro, accesible en la web del juego:

http://www.codemasters.com/dragonempires

En palabras de Ted Carron, Productor:

"Dragon Empires es un juego intenso y competitivo que reúne a los jugadores en grupos. Desde el principio nos hemos dado cuenta de que su diseño debe acomodarse a los gustos de jugadores tanto Europeos como americanos, tanto si se forman clanes transoceánicos como si no. La ubicación y la experiencia de los equipos de desarrollo nos garantizan que la jugabilidad satisfará a todos los jugadores."

La versión en Inglés de Dragon Empires está prevista para el tercer cuarto de 2002 en PC. El producto se podrá adquirir como producto en caja y los jugadores se suscribirán por medio de una cuota mensual.



▲ Entre todo este cacao no hay quien se entienda.



▲ Es importante que el equipo tenga claro el modo de actuar y los objetivos a cumplir.

Todos los datos oficiales sobre el lanzamiento europeo de Nintendo Gamecube

Ya tenemos todos los datos, precios, juegos y todas esas cosas que siempre nos andáis preguntando y tal y tal. Pues como en Top Games os queremos tener bien informaditos, aquí tenéis todas las cifras y datos, y son oficiales ¿eh?...

Fecha de Lanzamiento
3 de Mayo 2002

Unidades a la venta para el lanzamiento
1 millón. 500.000 unidades para el primer día

PVP esperado

Hardware	Alrededor de 249 Euros
Software	Alrededor de 60 Euros

Colores disponibles en el lanzamiento

GameCube	Morado y Negro
Mandos de Control	Morado, Negro y Morado/Transparente

Títulos a la venta el primer día

De Nintendo:
WaveRace: Blue Storm
Luigi's Mansion

De Licenciatarios
Star Wars Rogue Squadron Rogue Leader II (LucasArts) Exclusivo
Sonic Adventure 2 Battle (Sega) Exclusivo
Super Monkey Ball (Sega)
ISS2 (Konami)
ESPN Winter Sports (Konami)
Tony Hawk Pro Skater 3 (Activision)
Spiderman (Activision)
Tarzan Untamed (Ubi Soft)
Batman Vengeance (Ubi Soft)
Donald Duck Quack Attack (Ubi Soft)
Crazy Taxi (Acclaim)
Burnout (Acclaim)
Dave Mirra Freestyle BMX (Acclaim)
NHL Hitz (Midway)
Gauntlet Dark Legacy (Midway)
Universal Studios (Kemco)
Batman (Kemco)
Tetris World(THQ)
2002 FIFA World CupTM (EA Sports)

Títulos para 2002

De Nintendo:

Super Smash Bros. Melee	24 de Mayo
NBA Courtside	24 de Mayo
Pikmin	14 de Junio
Eternal Darkness	3er Trimestre
Star Fox Adventures:	3er Trimestre
Mario Sunshine	4º Trimestre

De Licenciatarios:
Virtua Striker 3 ver.2002 (Infogrames)
Resident Evil (Capcom) Exclusivo
Extreme G3 (Acclaim)
Rayman (Ubi Soft)
Legends of Wrestling (Acclaim)
Bloody Roar (Activision)
Bomberman (Activision)
18 Wheeler (Acclaim)
Jeremy McGrath (Acclaim)
Cubic Juggler (Acclaim)
Zoo Cube (Acclaim)
Inline Skating (Acclaim)
Turok Evolution(Acclaim)

MALICE LLEGA A PS2 Y XBOX

Sierra Entertainment, un estudio de Vivendi Universal Publishing, y Argonaut Games PLC ha anunciado hoy el futuro lanzamiento de Malice, un juego de acción-aventura protagonizado por la heroína más imprevisible, para Playstation 2. Malice está actualmente en desarrollo para la consola Xbox, y su lanzamiento mundial para ambas consolas tendrá lugar el próximo otoño, bajo la marca Sierra.

"Malice ofrecerá a los fans de la Playstation 2 una protagonista sorprendente, totalmente distinta a todo lo que han visto hasta ahora," dijo Barbara Schwabe, vicepresidenta de marketing de Sierra. "Con una jugabilidad mucho mayor, y gráficos y audio muy superiores, los entusiastas de Playstation 2 podrán disfrutar de un videojuego verdaderamente refrescante."

"Malice es una heroína realmente original y extraordinaria y espero que su carácter convierta el juego en una de las principales franquicias de Sierra en los próximos años," dijo Mike Ryder, presidente de Sierra. "Con la profundidad de su argumento, sus contenidos increíblemente originales y sus extraordinarios gráficos, será uno de los grandes juegos de para consolas de nueva generación."

Actualmente en desarrollo por el estudio británico Argonaut Games PLC, Malice para PlayStation 2 se caracterizará por sus niveles adicionales y sus opciones de juego únicas para la versión en PlayStation 2. Contará también con un sistema único de sombras y un eficiente sistema de renderización para PlayStation 2 que permite más contenidos y sonido.

"Todos estos contenidos adicionales complementarán los diferentes modos de juego con una fiesta visual para el jugador," dijo Joss Ellis, COO, Argonaut Games PLC. "Malice está siendo desarrollado para aprovechar todas las ventajas de la PlayStation 2."

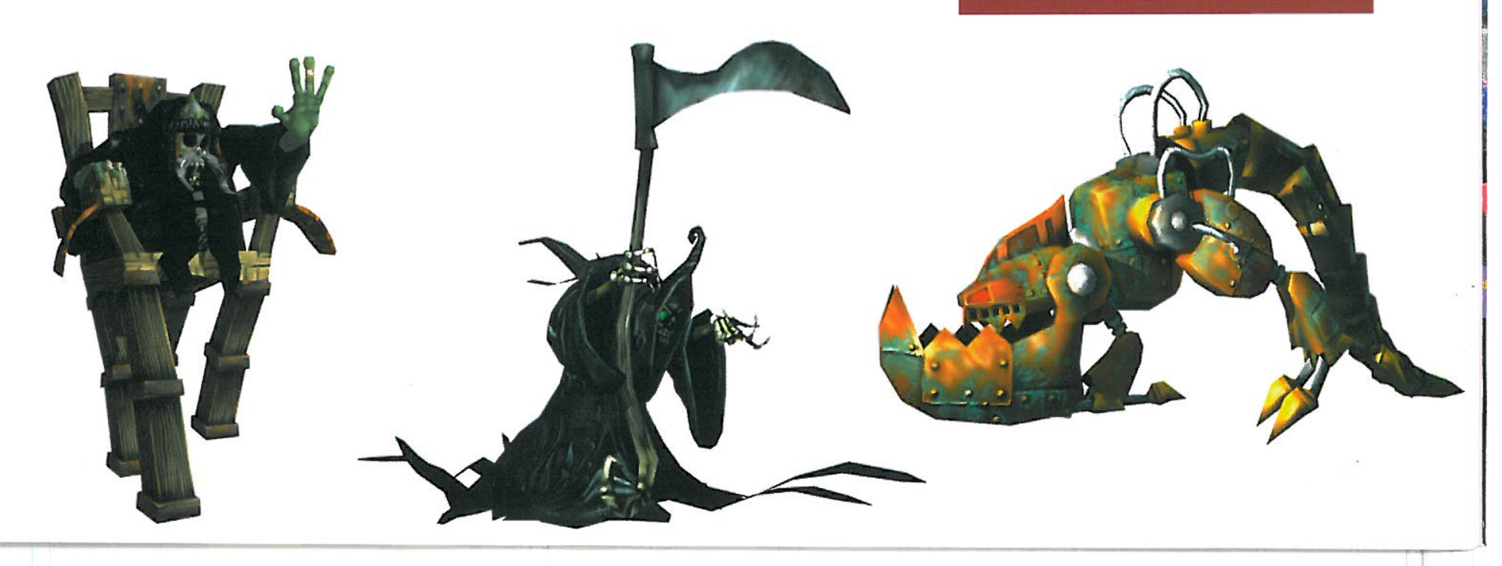
En el papel de heroína, una adolescente descarada y testaruda, los jugadores se harán "adictos" a viajar a través del tiempo para hacer desaparecer el terror provocado por un , Dog God (Dios Perro) nuclear que se ha vuelto loco. Malice tiene 22 niveles, un argumento verdaderamente original y unos personajes caprichosos. Ha sido alabado por sus fantásticos gráficos, armamento único, un irresistible argumento y una heroína intrigante.



▲ A esta enana no hay quien le asuste



▲ A Dios rogando y con el mazo dando...



Sony lanza nuevos packs de consola + juego

En Marzo sale a la venta uno de los títulos más importantes del año para PlayStation 2, el esperado METAL GEAR SOLID 2 Sons of Liberty. Sin duda se trata de uno de los juegos que animarán a aquellos consumidores que aún no se han decidido, a comprarse su PlayStation 2. Por este motivo Sony Computer Entertainment lanza un pack muy especial que incluye la consola y este gran juego de la prestigiosa compañía japonesa KONAMI.
El PVP estimado del pack PlayStation 2 + METAL GEAR SOLID 2 es de 339,99 Euros y estará disponible en las tiendas a partir del próximo 15 de marzo.
Al mismo precio y ya disponible, también se encuentra otro pack que consta de consola + el juego Moto GP2. ¿A que esperas para hacerte ya con una PS2, si aún no la tienes? La verdad es que ahora te lo ponen "a huevo"...



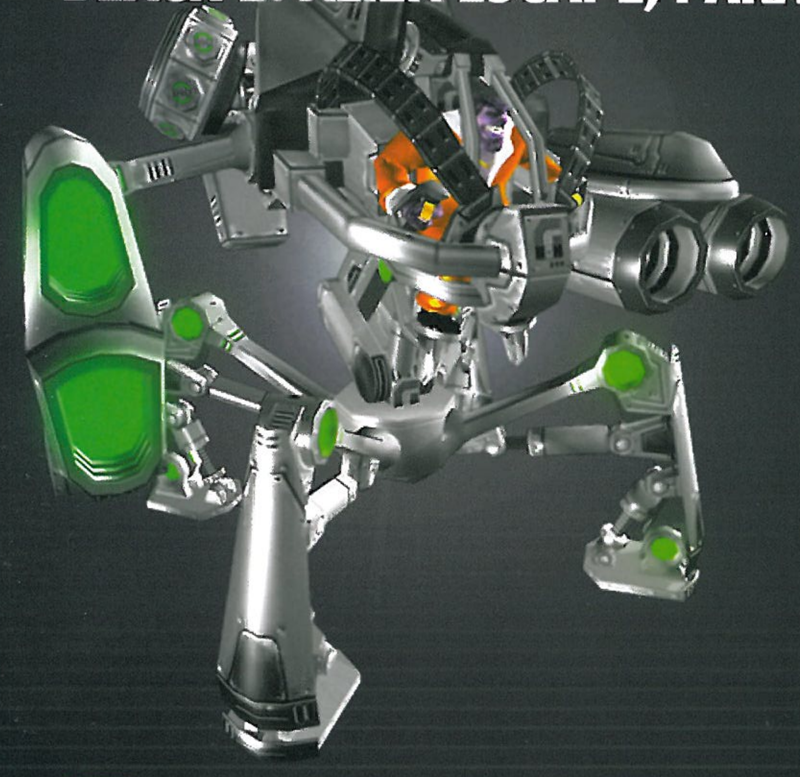
MICROSOFT PRESENTA RALLYSPORT CHALLENGE Y NBA INSIDE DRIVE 2002 PARA XBOX

Tuvimos la oportunidad de asistir en las oficinas que Microsoft España tiene en Madrid a la presentación de dos de los que serán de los primeros títulos que la propia compañía y sus equipos de desarrollo lanzarán el próximo 14 de Marzo junto con la consola.
Rallysport Challenge, ha sido desarrollado por el equipo de programadores de la línea de juegos de carreras de Microsoft. Cuenta con 4 niveles de dificultad y varios modos de juego entre los que se encuentran el clásico modo del Campeonato Mundial de Rallys, las famosas subidas colina arriba (tipo Pike´s Peak) carreras sobre hielo y los Rallycross, a los que se les añade un modo historia en el que tendrás que irte desarrollando como piloto. Es un juego en el que la mayor apuesta (aparte de los increíbles gráficos con los que cuenta; para que os vayáis haciendo una idea, cada coche está realizado con más de 13.000 polígonos) se ha hecho con la sensación de velocidad que proporciona. Es realmente digno de mención el sentimiento que tienes cuando te pones a los mandos de ir a toda leche por las estrechas y difíciles carreteras de cada prueba. Un apartado también muy cuidado es el sonido de los coches, aprovechando todas las posibilidades de audio que brinda la consola. Se ha ido micrófono en mano grabando uno por uno todos los sonidos de todos los coches del campeonato. Rallysport Challenge es un ambicioso proyecto en el que han trabajado un equipo de 25 personas durante 18 meses. El resultado obtenido es increíble y demuestra ya desde el principio lo que es capaz de hacer la nueva bestia del "ojo verde" (ya empezamos a poner nombrecitos a las nuevas consolas, a ver si se os ocurre alguno más original). Detalles como una ínter actuación total con el entorno, espectadores, animales, árboles, deformación de los coches con gran realismo cuando sufren un accidente, etc. No vemos la hora de echarle mano a este juego.
El otro título que se presentó es NBA Inside Drive 2002, un título muy en la línea clásica de esta clase de juegos, pero que apuesta por un control extremadamente sencillo, fácil de aprender y muy intuitivo. El juego desborda espectacularidad por los cuatro costados, tanto en la presentación muy al estilo televisivo y con los comentarios de los dos locutores americanos más famosos de estas retransmisiones, como en el desarrollo del juego, con espectaculares jugadas, mates y repeticiones. Por supuesto que cuenta con todas las plantillas actualizadas a esta temporada, incluyendo a Shaquille, Jordan y nuestro Gasol. Tranquilos, ya queda menos para el 14 de Marzo.



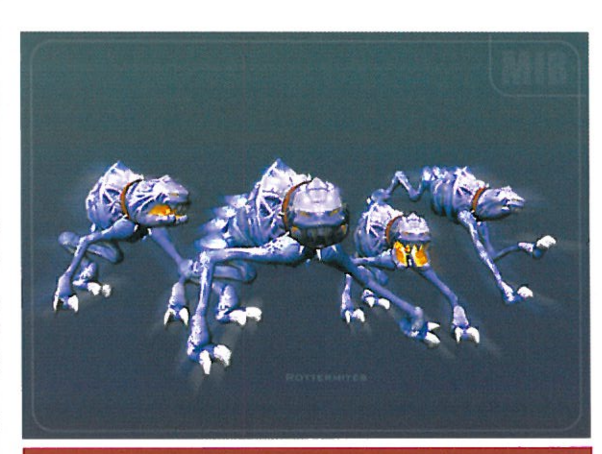


INFOGRAMES DEFENDERA LA GALAXIA CON MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE, PARA PS2





▲ Los Blue Rakoss, unos tíos peligrosos.



▲ Estos rottweillers si que son chungos, no los que baja tu vecina a pasear por el parque.

El famoso dúo de cazamarcianos vuelve para limpiar la escoria del universo este verano. El juego es un aventura en tercera persona basada en la película, con todos esos toques de ironía bizarra y humor que caracterizaban a los personajes interpretados por Tommy Lee Jones y el inefable, candidato a los Oscars de este año, Will Smith.
Los Hombres de Negro descubren una nave-prisión que transporta a los más peligrosos aliens de la galaxia y que se estrelló en el océano hace décadas. Los supervivientes de aquel accidente andan sueltos por alguna parte; los agentes "J" y "K" deben encargarse de ellos. El juego es una aventura de acción en tercera persona dividida en 5 episodios, incluyendo una estación nuclear y los muelles y las calles de Maniatan. Al principio de cada nivel decidiremos con que agente lo queremos hacer, cada uno tiene unas características diferentes en cuanto a armamento, resistencia, velocidad, etc...Además encontraremos otros personajes de Men in Black, como "Z", el jefe y una cantidad enorme de nuevas hordas de aliens que tratarán de hacernos la vida imposible y otros que también estarán de nuestra parte y nos echarán una mano. El juego incluye todas las extravagantes armas que aparecían en la película incluido el flash aquel que hacía olvidar las cosas a la gente ¿os acordáis?. MIB2: Alien Escape, estará disponible este verano; estaremos atentos.

NINTENDO ANUNCIA UNA BAJADA DE PRECIO DE GAME BOY ADVANCE

Nintendo ha anunciado una bajada de precio global para su consola portátil de videojuegos Game Boy Advance, que es efectiva desde el 1 de Febrero de 2002. Ésta es la primera vez que la compañía realiza una bajada de precio simultánea en todo el mundo para una de sus consolas y demuestra tanto la eficacia de la producción como la reducción de los costes de los componentes.
El precio se reducirá a 8.800 yenes en Japón, 79,95 dólares en los Estados Unidos y, aunque Nintendo no marca los precios de distribución en Europa, se prevé que Game Boy Advance se venda por toda Europa a unos 99 euros.
Game Boy Advance se puso a la venta en 2001 y su popularidad continúa, tal y como demuestran los 3 millones de consolas vendidas en Europa hasta las Navidades de 2001. En su lanzamiento, se convirtió en la consola portátil más rápidamente vendida en Europa con 500.000 unidades vendidas durante la semana del lanzamiento. Nintendo prevé vender 23,5 millones de Game Boy Advance y Game Boy Color en todo el mundo antes del fin de Marzo de 2002.
David Gosen, Director de Marketing y Ventas de Nintendo of Europe ha dicho:
"Game Boy Advance ha sido un gran éxito en todo el mundo, y su nuevo precio va a mantener esta línea. 3 Millones de usuarios europeos ya poseen Game Boy Advance, y este éxito va a seguir gracias a nuestras nuevas consolas." El nuevo precio de GBA vendrá acompañado de un amplio abanico de juegos de gran calidad. Game Boy Advance comenzará 2002 con grandes juegos de Nintendo como Advance Wars, Golden Sun, Super Mario Advance 2: Super Mario World y Diddy Kong Pilot. Los Licenciatarios también ofrecerán una amplía variedad de juegos como Tony Hawk's Pro Skater 3 de Activision, Sonic Advance de Infogrames, Colin MacRae Rally 2.0 de Ubi Soft Entertainment, Star Wars: Jedi Power Battle de THQ y muchos más... En 2002 habrá unos 50 títulos de licenciatarios.

Ya queda menos para Pro Race Driver

42 coches reales, 38 circuitos internacionales, 13 campeonatos, el mundo entero es el escenario de PRO Race Driver.

Prepárate para la carrera de tu vida porque Codemasters acaba de confirmar que PRO Race Driver contará con 42 coches reales, 13 campeonatos y 38 circuitos de carreras de fama internacional. PRO Race Driver contiene más circuitos de los que jamás se han visto en un solo videojuego y llevará a los jugadores a competir por todo el mundo: desde Europa a Australia, pasando por América y el Pacífico. A continuación ofrecemos la lista completa de los circuitos confirmados, junto con los primeros detalles de los campeonatos y los turismos que podremos disfrutar.



CIRCUITOS

Los circuitos más famosos del mundo estarán representados con una precisión milimétrica en PRO Race Driver.

Reino Unido:	Brands Hatch (Indy & GP)
	Oulton Park
	Silverstone
	Donington Park
	Knockhill
Alemania:	Hockenheimring (Short & GP Circuits)
	Nurburgring
	Oschersleben
	Norisring
Holanda:	Zandvoort
Australia:	Phillip Island
	Oran Park
	Adelaide
	Eastern Creek Raceway
	Canberra
	Bathhurst
	Sandown International
Francia:	Magny Cours
	Dijon Prenois
America:	Charlotte
	Mexico City
	Vancouver
	Bristol Speedway
	Searspoint
	Las Vegas

Además:
Cataluña (España)
Monza (Italia)
Vallelunga (Italia)
Fuji (Japón)
TI Circuit AIDA (Japón)
Mantorp Park (Suiza)
Zolder (Belgica)
A1 Ring (Austria)
Rockingham Motor Speedway (RU)
Rockingham Motor Speedway (Oval) (RU)

COCHES

42 coches creados utilizando datos telemétricos e incluyendo sistemas de física completos junto con un motor de impactos espectacular.

- Lexus IS200
- Alfa Romeo 147
- MG ZS
- Peugeot 406 Coupé
- Vauxhall Astra Coupé
- Alfa Romeo GTV
- Mitsubishi Mirage
- Subaru Impreza WRX Type-R STI Version 6
- Toyota Chaser
- Chevrolet Cavalier Z24 Coupé
- Dodge Neon Highline Sedan GT-R
- Eagle Talon (Turbo)
- Proton Satria Gti
- DPRS T-230
- Saab 95 Aero
- Audi TT
- Mercedes CLK
- Opel Astra Coupé
- Ford Falcon
- Holden Commodore SS (VX)
- Toyota Supra Mk4 93-98 Turbo
- Lotus Sport Elise
- Chevrolet Corvette Z06
- Chevrolet Monte Carlo with Stock Car Body Kit

Además, aún por anunciar los modelos, 18 coches extra desbloqueables al terminar el juego.

CAMPEONATOS

PRO Race Driver tiene previsto incluir 13 de las competiciones más disputadas de Gran Turismo, locales, continentales y mundiales:

- TOCA Tour (Campeonato británico de Touring Car)
- DTM (Campeonato alemán de Touring Car)
- AVESCO V8 Supercars
- Alfa GTV Cup
- Pacific Challenge
- Americas Series
- Southern European Challenge
- Northern European Challenge
- European Tour
- American All Stars
- Lola World Championship
- Elite championship - Class B
- Elite championship - Class A

PRO Race Driver está siendo desarrollado por un equipo de 56 personas en los estudios de Codemasters y su coste de producción se estima en 5 millones de ≠. El juego saldrá a la venta en Junio de 2002 para PlayStation 2 y PC.

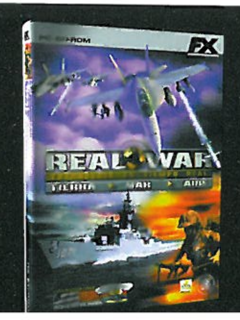


REAL WAR alcanza el TOP 1

En su cuarta semana y después de su entrada directa al TOP 10, Real War se ha convertido en el título más vendido del mercado español, según datos oficiales de GFK.

Con este nuevo TOP1, son cinco los títulos de FX que forman parte de este selecto club: Tzar, The Longest Journey, The Fallen, Submarine Titans y Real War.

Nos gustaría aprovechar esta noticia para agradecer a los usuarios el apoyo que nos han brindado desde el primer momento.



EL ÚLTIMO JUEGO DE TERMINATOR SE ESTRENARÁ ESTE AÑO EN XBOX Y EN PLAYSTATION 2

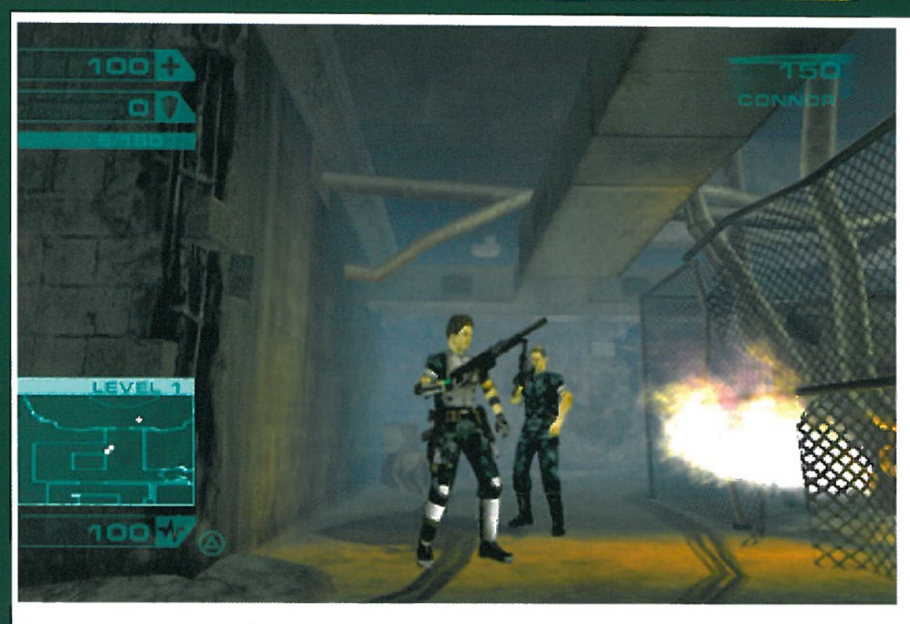
Terminator: Dawn of Fate desafía a los jugadores a defender el futuro de la raza humana

¿Serás capaz de salvar a la humanidad? Infogrames, uno de los principales editores de software de entretenimiento interactivo, desafiará este verano a los jugadores a defender el futuro con Terminator: Dawn of Fate. Actualmente en desarrollo para la consola de videojuegos Xbox de Microsoft y PlayStation 2 de Sony, Terminator: Dawn of Fate es el juego que responde a la pregunta de lo que había sucedido en la Tierra antes de las populares y famosas películas de Terminator.

"Terminator: Dawn of Fate incluye la misma acción frenética y las extraordinarias secuencias de lucha que hicieron de las películas de Blockbuster una de la franquicias más populares de todos los tiempos", dijo Laddie Ervin, director de marketing de Los Angeles de Infogrames, Inc. "Como Terminator: Dawn of Fate tiene lugar antes de la primera película, hemos desarrollado nuevos elementos para este universo, como por ejemplo, las nuevas máquinas de cazadores y asesinos de Skynet, los personajes y las tramas que habrían existido antes de que diera comienzo la primera película de Terminator.

Terminator: Dawn of Fate lleva a los jugadores a los sucesos que se produjeron en el año 2029. La acción transcurre en el año 2027. Sobre los impresionantes escenarios de un planeta Tierra post-apocalíptico, los jugadores deberán luchar contra Terminators y otras siniestras máquinas de asesinos y cazadores a través de desolados campos de batalla urbanos destruidos por la guerra, a través de los laboratorios R&D de alta tecnología y de fábricas de maquinaria pesada. Derrotando a los feroces mercenarios de Skynet y cumpliendo sus misiones, los jugadores terminarán llegando al comienzo de la primera película de Terminator, enviando al pasado a Kyle Reese a tiempo para detener al Terminator y para proteger a Sarah Connor (la madre de John Connor) y salvar el destino de toda la humanidad.

Los jugadores lucharán contra los robots enemigos



como tres únicos personajes: Kyle Reese, el héroe de la primera película de Terminator, un duro soldado y un padre desconocido para John Connor; Catherine Luna, una oficial de operaciones especiales; y un tercer personaje súper secreto. Cada personaje tiene sus propias habilidades, estilos de combate y tipos de armas con los que luchará durante la partida.

El jugador dispone de más de 20 armas de alta energía para destruir a los Terminators y a las otras máquinas de cazadores y asesinos de SkyNet: lanzaproyectiles, porras eléctricas y dispositivos explosivos entre otros. Además, se unirán a la causa un grupo de guerreros IA muy intuitivos que sacrificarán sus vidas por ayudar a destruir a Skynet. Terminator: Dawn of Fate también incluye un revolucionario sistema de cámara dinámica que permite al jugador localizar y apuntar a un enemigo clara e instintivamente con el modo especial de cámara de combate.

Con doce impresionantes niveles de mutilación criminal, de destrucción metálica de ciborgs y unos escenarios totalmente interactivos, los jugadores se verán inmersos en un universo futurista extremadamente detallado que refleja la visión original de las películas de Terminator.

Desarrollado por Paradigm Entertainment, creadores del famoso Spy Hunter, Terminator: Dawn of Fate debutará en la Xbox y en la PlayStation en el segundo cuatrimestre del año 2002.

UBI SOFT Y GAMEPRO FIRMAN UN ACUERDO DE DISTRIBUCIÓN DE TORERO

Ubi Soft España ha anunciado que ha firmado un acuerdo con la empresa de desarrollo Gamepro para distribuir en España el videojuego Torero.

Torero es la primera gran producción de Gamepro, una compañía de desarrollo de videojuegos de capital íntegro español, y se trata del primer simulador sobre el mundo de la lidia que permite vivir la tauromaquia desde el ordenador de una forma absolutamente realista y en un entorno diseñado completamente en 3D. El juego permitirá al jugador torear en una veintena de plazas distintas, con más de 100 tipos de toros y en tres modalidades distintas: escuela taurina, gira nacional o internacional o carrera al triunfo.

También cabe destacar que Gamepro es la primera compañía europea licenciataria del motor gráfico, Maya RT SDK, de Alias/Wavefront que permite a Torero aprovechar al máximo las posibilidades de las tarjetas gráficas de última generación. Con este acuerdo de distribución, Ubi Soft realiza una apuesta por las empresas de desarrollo españolas, con una gran capacidad creativa y técnica y, por tanto, capaces de crear en nuestro país videojuegos de las mismas características que las grandes superproducciones extranjeras.

Torero estará disponible en PC-CDROM el próximo mes de abril.



Antonio Temprano (Director General de Ubi Soft) e Imanol Ibarrondo (Director General de Gamepro) firmando el acuerdo.

A examen

El análisis más profundo y objetivo de los últimos lanzamientos



IDEC
SYSTEM
NO PODRAS SALIR
intel inside
pentium 4
CREATIVE
3D BLASTER
GeForce 3
TITANIUM 500
64MB · 500MHz · DDR · AGP · TV
INTEL PENTIUM 4 1700 MHZ CON COOLER
AMPLIABLE A 2 GHz / 2 FRONTAL USB
40 GB DISCO DURO IDE UDMA
256 MB RAM + MONITOR 17" SVGA
TARJETA VIDEO GEFORCE 3 64 MB
DVD ROM 16X + TARJETA SONIDO S BLASTER LIVE
ALTAVOCES 300 W - EXTENDED KEYBOARD + MOUSE
Desde 1081,82 euros
180.000 Pts.


CYBERCAFE & NET GAMES


PLANETA
IDEC

1 jugador | 1 x

Distribuidor Virgin Interactive
Desarrollador Bit Managers

Fecha de salida Disponible
Tipo Plataformas

GAME BOY COLOR

BABY FÉLIX HALLOWEEN

La noche más larga

Otro juego más de plataformas que se apunta en la ya larga lista de títulos de este tipo para Game Boy. Baby Félix Halloween parte del típico argumento que nos sitúa en la noche más terrorífica del año en una casa abandonada, y además tiene un desarrollo bastante corto y fácil, a pesar de que puedes elegir a dos personajes para completar la aventura.

La historia nos traslada a la noche de Halloween, en la que nuestros protagonistas, Baby Félix y Baby Kitty, van a ir a una fiesta de disfraces con sus amigos. El caso es que de camino andan algo perdidos y deciden meterse en una casa con una pinta un poco misteriosa (qué típico). Al entrar, una voz les dice que han cometido el mismo error que sus amigos, que están encerrados en las distintas habitaciones de la casa, y ahora tendrán que rescatarlos a todos explorando cada rincón de la casa embrujada.

El objetivo es recorrer todas las habitaciones y conseguir las llaves que permitan rescatar a los cinco amigos encerrados. Las habitaciones representan distintos mundos a través del tiempo, por lo que unas veces nos veremos combatiendo con fantasmas y calabazas en la noche de Halloween, mientras que en otras ocasiones estaremos en plena época de la Prehistoria o en el mismísimo Far West americano.

Podemos elegir a cualquiera de los dos personajes para llevar a cabo la aventura. Baby Félix, que se había disfrazado de vaquero para la fiesta, puede utilizar su sombrero como arma y también está equipado con un tirachinas. Baby Kitty se disfrazó de bruja, y sólo dispone de un arma, su varita mágica, pero puede elegir entre disparar más o menos lejos según le convenga.

Como en cualquier juego de este tipo, para llegar lo más lejos posible no basta con acabar con todo lo que se nos ponga por delante, sino que es fundamental recoger todos los objetos que encontremos. Para Félix serán de mucha ayuda las piedras que encuentre para su tirachinas, mientras que Kitty deberá buscar rayos para aumentar la munición de su varita. Además también encontraremos energía para cuando estemos algo débiles, vidas extras y un útil botiquín que nos curará del todo.

El control es muy sencillo, ya que sólo tienes que saltar y disparar, además de moverte. Lo único diferente es que para cambiar de arma, en el caso de Félix, o de potencia de disparo, en el caso de Kitty, hay que pulsar el botón select. Pero nada nos va a resultar excesivamente complicado y es muy fácil cogerle el tranquillo al control.

Gráficamente, Baby Félix Halloween no tiene mucho de lo que hablar. No es un alarde de la técnica, simplemente refleja los personajes de la manera más sencilla posible, aunque eso sí, con gráficos a todo color.

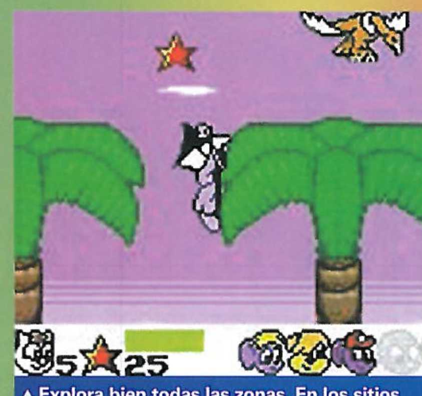
Hasta cinco son los mundos diferentes en los que tendremos que rescatar a los amigos de estos baby-personajes. Son niveles sin una dificultad excesiva y que se hacen bastante cortos, por lo que llegar hasta el final de este juego no va a suponernos muchos problemas.

Baby Félix Halloween es el clásico plataformas de Game Boy con un argumento muy usado (la noche de terror, la casa abandonada). Es sencillo y bastante corto (apenas cinco mundos), un juego que no le durará mucho a los grandes plataformeros. El control es sencillito pero no tiene grandes alardes en cuanto a aspectos técnicos.

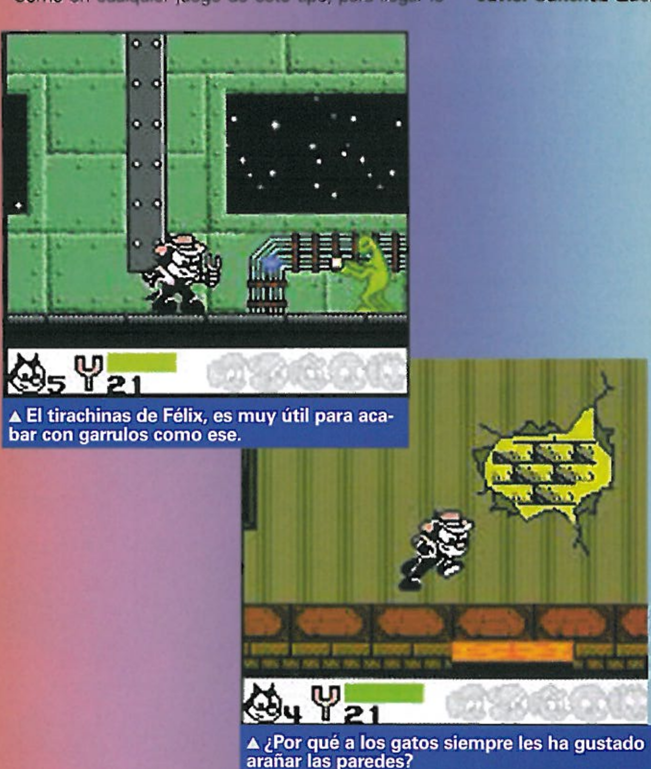
Javier Sánchez Quero



▲ Venga, eso no es nada para una gatita como tú...



▲ Explora bien todas las zonas. En los sitios más inaccesibles están las mejores recompensas.



▲ El tirachinas de Félix, es muy útil para acabar con garrulos como ese.

▲ ¿Por qué a los gatos siempre les ha gustado arañar las paredes?



ANALIZADOR ★TOP

Apartado	Nota
GRAFICOS — Sencillotes, sin nada que destacar.	6
MUSICA Y FX — Música de noche de terror que le da mucho ambiente.	7
CONTROL — Muy fácil, sólo saltar y pegar.	7
INNOVACIÓN — Más de lo mismo y con un argumento muy gastado.	4
JUGABILIDAD — Dos personajes distintos aunque pocos mundos.	5

LO BUENO Y LO MALO

▲ Dos personajes distintos. Viajar por el tiempo. El control y la música.

▼ Más de lo mismo en plataformas. Pocos mundos. Fácil.

PUNTUACIÓN FINAL: 5,8

LA PRÓXIMA REVOLUCIÓN ENESTRATÉGIA 3D EN TIEMPO REAL (RTS)

WARRIOR KINGS

SACARÁS A RELUCIR TU LADO MÁS VALIENTE, VICIOSO E IMAGINATIVO.

- JUEGO POR INTERNET - 8 JUGADORES SIMULTANEAMENTE.
- EXCELENTES GRÁFICOS EN 3D E INCREIBLES TEXTURAS.
- TRAMA DINÁMICA CON 5 FINALES DIFERENTES.
- 21 NIVELES DE JUEGO.
- INTELIGENCIA ARTIFICIAL CON CARACTERÍSTICAS CLARAMENTE HUMANAS.
- MISIONES MULTIJUGADOR BASADAS EN CONCEPTO DEATHMACTH DE LOS JUEGOS DE ACCIÓN.

PC CD ROM

Para recibir más información: e-mail: soportetecnico@cryo.es / Teléfono: 91 301 34 50





El editor Microïds, protagonista reconocido del universo de los videojuegos desde hace 15 años, propone a su público títulos seleccionados y una garantía de diversión de calidad. Microïds está presente también en España, distribuido por Cryo, con títulos para PlayStation®, PC CD-Rom, Nintendo N64™ y Nintendo Game Boy Color™, caracterizado siempre por el videojuego de autor.



1 jugador | 1x CD | Distribuidor Proein | Desarrollador Silicon Dreams/Take2 | Fecha de salida Disponible | Tipo Deportes | PC

UEFA CHAMPIONS LEAGUE: SEASON 2001-2002

La nueva tempòrada

Si ya en PC no existía un mercado demasiado amplio en lo que a juegos de fútbol se refiere os podéis imaginar ahora tras la desaparición de Dinamic Multimedia con su PC Fútbol. Realmente de juegos "importantes" nos quedamos nada más con FIFA y este UEFA Champions League, aunque este último esta basado únicamente en la competición europea de clubes actualizada a esta temporada.
Si analizamos el juego de forma teórica la verdad es que no esta tan mal: un juego oficial de la liga de Campeones, la competición de clubes más importante del mundo, la capacidad de manejar a cualquiera de los 32 equipos que participan en ella, cualquiera de los ganadores de las anteriores e incluso uno creado por nosotros mismos suena muy bien. Bueno, eso es verdad, pero se lo podían haber montado algo mejor.

Número de modos...pasable

Disponemos de tres modos de juego para elegir en el menú principal: partido amistoso, competición personalizada, donde podremos elegir un tipo de competición como puede ser liga o torneo por fases, el número de equipos que podrán jugar, etc. y, lo que se supone que es el plato fuerte del juego, el modo de UEFA Champions League en el que tendremos que elegir un equipo de entre los 32 disponibles o uno creado por nosotros mismos en el editor y llevarlo hasta la victoria pasando por las 5 fases de la competición. También hay un modo de practica en el que controlaremos a 11 jugadores contra solo 1 portero.

Algunos fallos...

En este apartado vamos a hacer una pasada "rápida" por los fallos de los que hace gala el juego. De momento, en el primer partido que jugué, me colaron un gol en 2 segundos, sin exagerar, sacan, un pase y pum, desde el centro del campo, esto da bastante que pensar ¿no creéis?. Dejando anécdotas aparte, las opciones de sistema de juego y alineaciones son bastante escasas, antes del partido podremos elegir la alineación y la formación pero poco más.
Ya entrando en la jugabilidad seguimos viendo cosas que no nos gustan demasiado. El terreno de juego es demasiado pequeño, un jugador se lo recorre en 2 segundos y bueno, ya ni hablar de los regates, disponemos de un globo y de... ¡nada mas! Así que para poder avanzar hay que hacerlo o bien con pases, los cuales no son muy efectivos, o bien intentando marear a los contrarios, cosa casi imposible.

...Y lo que se salva

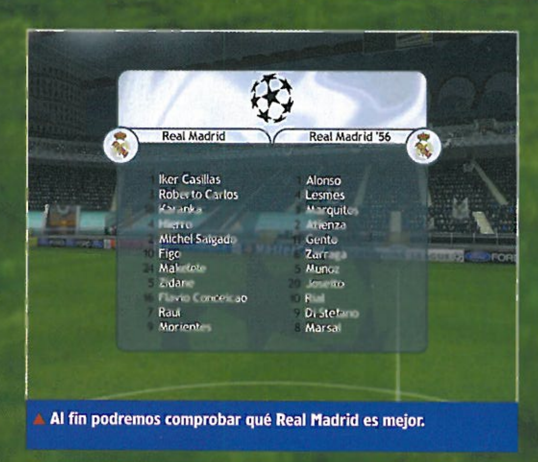
Lo mejor del juego son los gráficos, no llegan a la cota de calidad de FIFA 2002 pero son bastante buenos, los estadios son parecidos a los reales (lo de parecidos es porque hay algunos detalles diferentes) y la apariencia del césped es de gran calidad. En cuanto al modelado de los jugadores esta muy bien, no son réplicas de los reales pero hay un intento de que se parezcan, las animaciones tanto de movimientos como de las caras están muy bien hechas. Sin embargo aquí volvemos a encontrar otro problema y es la brusquedad cuando un jugador toca el balón, hay veces que el balón sale disparado y la última vez que lo habíamos visto le faltaba un metro para que el jugador lo tocara, o lo que en otras palabras se puede explicar como brusquedad en algunas animaciones.

A estas alturas...

Realmente es una vergüenza que a estas alturas no doblen un juego al castellano, los textos y el manual están localizados perfectamente pero los comentarios nos los encontramos en un perfecto inglés en el que la gente que no lo entienda demasiado no se va a enterar ni del nodo. El sonido ambiente esta bien, acompaña pero no es ninguna maravilla y la banda sonora pasa realmente desapercibida.
También se han pasado por alto algunos bugs. El primero es muy curioso, os cuento, era una noche de invierno, mi equipo jugaba por la noche la segunda jornada de la Liga de Campeones, la duración del partido se suponía de 5 minutos, todo marchó bien hasta que diez minutos después de estar jugando me di cuenta de ni siquiera había acabado la primera parte, momento en que aproveche para mirar el reloj y, para mi sorpresa, ¡estaba a cero!, una de dos, o era un bug, o el juego es tan real que hasta reproduce fallos en el cronómetro del arbitro... Total que seguí jugando un rato mas y llegó la segunda sorpresa, cuando me metieron el 3-1, bajo el resultado ponía que todos los goles habían sido marcados en el minuto 0.



La prueba verídica del problema del reloj.



Al fin podremos comprobar qué Real Madrid es mejor.

Aparte de esa gran experiencia, observamos algún fallo mas, éste, típico de juegos de hace 4 o 5 años y es que hay veces que el balón no entra en la portería ¡y aun así es gol!. Rápidamente, volvíamos a ver la repetición y el balón pasaba a medio metro de la portería pero no, para ellos era gol, así que... sin comentarios.

Esperemos que no vuelva a pasar

Sinceramente, pensamos que no han llegado a tiempo de programar el juego para que saliera esta temporada y han resuelto por la vía de las prisas. Esto se nota en que el juego tiene una gran calidad gráfica pero falla en las aplicaciones, presentando defectillos que podrían haberse solucionado con algo más de tiempo para testear el juego en condiciones y a fondo. Se nota demasiado que el juego es bastante bueno y no se la ha sacado todo el partido, porque los errores que tiene son infantiles. Esperamos que para la próxima temporada tengamos el juego de la Champions que nos merecemos; no será muy difícil, sólo tendrán que tener un poco más de cuidado en no cometer fallos, la base ya la tienen.

Félix J. Iglesias "NemesiS"



Los gráficos son muy buenos, no falta ni un solo detalle.



¿Entrará o no entrará?



Estos se creen que estan en una discoteca...



Podremos poner a Roberto Carlos la raya en medio.

Requerimientos mínimos: Pentium3 500 Mhz, Aceleradora Gráfica 16 Mb, 128 Mb de RAM, 100 Mb libres de disco duro, CD-ROM 4x.

ANALIZADOR ★TOP

GRAFICOS	8,5
Son muy buenos	
MUSICA Y FX	6
No esta doblado, con eso se dice todo	
CONTROL	7
Ni bien ni mal	
INNOVACION	5
La verdad es que muy poca	
JUGABILIDAD	5
Fallos que estropean un buen juego	

Interes: 1ª. HORA | 1ª. DÍA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1ª. MES | 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

Lo bueno: Los gráficos. La licencia oficial.

Lo malo: Los fallos de framerate. Algunos bugs. El comentarista en inglés.

PUNTUACIÓN FINAL: 6,3



1 jugador multijugador | 1x | Distribuidor Proein | Desarrollador Croteam | Fecha de salida Disponible | Tipo Arcade 3D | PC

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

EN SERIOUS, ESTO ES UN JUEGAZO

Por fin llega a nuestras manos la secuela de uno de los juegos que revolucionó el mundo de los arcade de acción por su planteamiento sencillo y a la vez original. Hordas de monstruos persiguiéndonos a través de escenarios gigantes, una gran variedad de armas para destrozarles, la posibilidad de jugar en primera o tercera persona y un ligero toque de humor convirtieron a Serious Sam: The First Encounter en uno de los juegos mas divertidos de PC.

Para la gente que no jugó a la primera parte haremos un poco de memoria. Corría el siglo XXII y un ataque a la Tierra por parte de un ejército de alienígenas controlados por el malvado Mental estaba a punto de acabar con al humanidad. En este panorama, Sam "el serio" el mayor héroe que haya conocido el mundo, es enviado al pasado con una maquina del tiempo construida por los Mayas para cambiar el pasado y salvar a la humanidad. Al final del primer juego, Sam derrotaba a una de las más poderosas bestias de Mental y conseguía introducirse en una nave alienígena que se dirigía hacia su planeta. Hasta aquí la primera parte y tras este final quizá todo el mundo se pensaría que la segunda parte se desarrollaría en el planeta de Mental: Sirio. Pues no, nada más despegar la nave hay un pequeño percance y se estrella de nuevo en la Tierra, esta vez en América del Sur. A partir de aquí tendremos que superar 12 difíciles niveles hasta poder acabar de una vez con todas con la amenaza de Mental.

Respecto a The First Encounter, esta segunda parte tiene bastantes mejoras, aparte de los 12 nuevos niveles y una mejora gráfica, dispondremos de nuevos objetos y 3 armas totalmente nuevas: el lanzallamas (una pasada), el rifle francotirador (que se convertirá en nuestro mejor amigo) y la sierra eléctrica. En cuanto a los enemigos, lucharemos contra los mismos de la primera parte a los que se les añadirán otros 6.

El planteamiento es lo mejor

Serious Sam: The Second Encounter sigue el mismo planteamiento de la primera parte, tendremos que superar 12 niveles en los que nos enfrentaremos a una gran cantidad de alienígenas que tratarán de impedirnos llevar a buen puerto nuestra misión. Podremos llegar a enfrentarnos a veces con mas de 50 enemigos a la vez, así que como veis el juego no es muy fácil que se diga. Aparte de estas grandes luchas Sam tendrá que pasar diferentes pruebas de habilidad como pueden ser pasillos plagados de pinchos o saltos en plataformas. Generalmente las misiones consisten en encontrar objetos que nos posibiliten la entrada al siguiente nivel, pero no os engañéis, todas las misiones, desde la primera a la última son muy largas.

¡Modo multijugador en un solo PC!

A parte del modo de 1 jugador, Serious Sam: The Second Encounter cuenta con unos cuantos añadidos que harán las delicias de los amantes de este género. En el modo multijugador podremos elegir entre jugar por Internet o Lan, o bien por jugar dos jugadores en el mismo PC a pantalla dividida al más puro estilo de los juegos de consola y podremos jugar tanto en modo deathmach como en modo cooperativo por si tu sólo no puedes con tanto bicho andante. Como en todo buen shooter de primera persona tendremos la posibilidad de jugar al juego original o bien a algún mod, de momento el juego cuenta con uno, Warped, solo posible para el modo multijugador, pero seguro que con el tiempo aparecerán muchos más.

En el modo 1 jugador hay a nuestra disposición 5 niveles de dificultad para elegir, os recomiendo que empecéis por uno facilito aunque seáis expertos porque ya en el modo normal el número de enemigos es muy elevado, y según vayamos accediendo a nuevos niveles tendremos la posibilidad de usarlos para el modo de pantalla dividida.

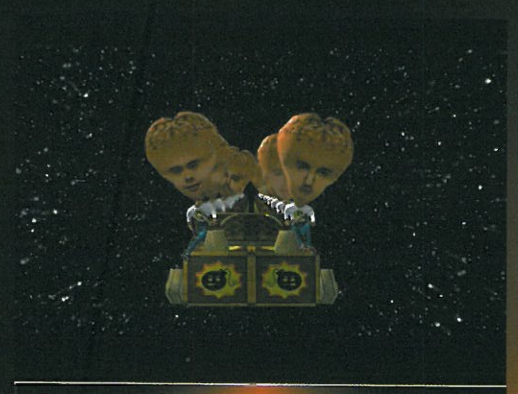
Sin un fallo gráfico

Para rematar este divertidísimo juego, nos encontramos con un apartado gráfico perfecto, casi todos son escenarios abiertos y muy grandes y sin embargo no se ve ni una pixelación ni ningún fallo. Los enemigos tienen un gran detalle y sus animaciones son muy buenas, las armas también están muy bien hechas. Lo único que se queda atrás es la animación de Sam cuando jugamos en tercera persona, es muy simple, se mueva hacia donde se mueva , las piernas hacen el mismo movimiento y cuando movemos la cámara se gira la parte de arriba del cuerpo sobre un eje, es algo cutrillo aunque cuando cambiamos de arma se ve como Sam guarda una y saca la otra, así que, no creo que les hubiera costado mucho trabajo a los chicos de Croteam mejorar el movimiento de Sam un poquito.

Los efectos de iluminación son muy buenos, las luces inciden en las armas con gran detalle y las explosiones son muy buenas. Detalles curiosos son el rastro de fuego que deja el lanzallamas en las paredes o la posibilidad de destruir algunas partes del escenario como son los árboles o algunas paredes. Sin ninguna duda este juego es de los mejores en cuanto a gráficos se refiere, además, nos ofrece compatibilidad con Direct 3d y OpenGL.

Este Sam es un cachondo...

Continuamos enumerando virtudes, el juego esta totalmente localizado, es decir, tanto los textos como las voces están en castellano. Aunque Sam no habla mucho, cuando lo hace te ríes bastante, comentarios como "Vamos a jugar a los bolos" cuando consigamos el cañón y similares nos amenizarán la partida. Los efectos de sonido ayu-



Estos serán los culpables de nuestro accidente galáctico



¿Y si lo llevamos al taller de la esquina?

¿Alguien ha pedido pudding de Sam?

dan mucho para saber cuándo hay un enemigo cerca y además saber qué tipo de enemigo es, porque cada uno hace su sonido característico. Si oímos una sierra ya sabemos que detrás de la esquina nos vamos a encontrar con un cabezacalabaza.. En cuanto a la música, aparte de estar bien y ambientar bastante también ayuda, cuando se nos va a acercar algún enemigo o en los momentos críticos la música se intensifica para avisarnos, lo que se agradece bastante ya que con todas las sorpresas que nos da este juego si no nos avisaran sería muchísimo mas difícil

Resumiendo

Serious Sam es el juego más divertido que he visto en mucho tiempo, quizá será porque no deja un momento de respiro o por sus luchas a gran escala. Me recuerda mucho a Doom ya que no se complica demasiado, es sencillo, llegar a un lugar por un camino plagado de enemigos para recoger una llave y volver por el mismo camino (repleto de enemigos de nuevo) para abrir la puerta. Quizá la gente piense que podría ser repetitivo pero no lo es. Hay que tener en cuenta los 23 enemigos distintos que se van mezclando desde el principio. Cuando nos ataquen, pocas veces nos atacarán menos de 4 especies a la vez, lo que implica diferentes tácticas de combate para cada situación y sobre todo las 14 armas distintas. Quizá hay que destacar su alta dificultad, hay muchos momentos en los que tenemos que intentar una zona varias veces ya que nos van viniendo enemigos durante 5 minutos (sin exagerar) como si de una estampida se tratara.

Recomiendo totalmente el juego a las personas a las que les gustan los juegos de acción y a los amantes de los shooters en 1ª persona.

Félix J. Iglesias "NemesiS"



Que bonito, dan ganas de sacar la tortilla y comérsela



Eso tiene que hacer pupa



A este le han calentao un poquito...

Requerimientos mínimos: Pentium II 300Mhz, Aceleradora Gráfica 8 Mb, 64 Mb de RAM, 150 Mb libres de disco duro, CD-ROM . Multijugador: Sí, LAN, TCP-IP, Internet y Pantalla dividida.

ANALIZADOR ★TOP

GRAFICOS	9,5
Muy muy buenos, exceptuando a nuestro amigo Sam el Serio	
MUSICA Y FX	9
Fantásticos efectos sonoros y doblado al castellano	
CONTROL	9,5
Saltar, agacharse, disparar y poco más, sin dificultades	
INNOVACION	9
Gran cantidad de armas y enemigos	
JUGABILIDAD	10
Insuperable	

Interes

1ª HORA | 1º DÍA | 1º FIN SEMANA | 2º FIN SEMANA | 1º MES | 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

Acción, acción y más acción. Gráficos muy buenos

Algunos podrían catalogarlo de simple o repetitivo

PUNTUACIÓN FINAL: 9,4

1-2 jugadores | 1× | Distribuidor Electronic Arts | Desarrollador Fox Interactive | Fecha de salida Disponible | Tipo Conducción | PlayStation 2

The Simpsons Road Rage

UN CRAZY TAXI A LO HOMER


▲ Resulta sencillo conducir estos coches, no tendrás mucho problema para ello.


▲ Parece que se le pone chulo el colega a Homer, veremos haber como sale de esta.

Mil maravillas se han oído hablar de Crazy Taxi, el mítico título de Sega que revolucionó el mundo de los juegos de conducción dando un original y curioso protagonismo al gremio de los taxistas. El caso es que ahora aparece una mezcla explosiva: al exitoso modo de juego que pudimos ver en Crazy taxi se han unido ahora todos los personajes de la célebre serie televisiva de los Simpsons, que lleva más de diez años en lo alto del podio en lo que se refiere a dibujos animados en televisión. La mezcla es arriesgada, tanto para lo bueno como para lo malo.

Se trata de ponernos al volante de diferentes tipos de vehículos y en la piel de los variados personajes que aparecen en la serie de los Simpsons. Tendremos que actuar de improvisados taxistas ante las amenazas de señor Burns de subir el precio de los transportes públicos de Springfield.

Y es que el poderoso señor Burns ha comprado los autobuses de la ciudad para aumentar aún más su fortuna, incluso los ha convertido en radiactivos. Por esto, los ciudadanos de Springfield se van a tener que convertir en taxistas de la noche a la mañana para poder llevar a sus vecinos de un lado a otro y al mismo tiempo acabar con el monopolio de Burns.

Si de algo no nos podemos quejar en este juego es de la variedad, que presenta muchos aspectos. Hay un gran número de modos de juego, más de quince personajes entre los que elegir o a los que ir descubriendo, otros tantos vehículos de lo más variopintos y escenarios diferentes que recorren toda la geografía de la ciudad de los Simpsons, desde el mítico badulake hasta la mismísima casa de Homer y los suyos.

El modo principal de juego es el Road Rage, que sigue la dinámica de Crazy Taxi, es decir, llevar al mayor número de personas posible a su destino dentro del tiempo que tenemos. La novedad aquí es que al cumplir los objetivos se nos abre un nuevo personaje o vehículo, hasta completar toda la historia. Hay varios modos de ganar dinero, tanto llevando a los pasajeros como destrozando coches o farolas o lo que nos indique en ese momento el juego que haya que destrozar.

La puntuación decidirá si eres un fracasado o una abuela conduciendo o, por el contrario, si eres un loco o una verdadera gacela al volante. Este es uno de los muchos toques de humor que vamos a encontrar en The Simpsons: Road Rage, y es que provocar la risa es un aspecto en el que el juego no falla. Sin embargo, en el momento de jugar, a la hora de conducir, no

encontramos el ritmo frenético y la sensación de velocidad que nos daba Crazy Taxi. Aquí es mucho más sencillo controlar el vehículo, girar, dar marcha atrás, por lo que puede resultar bastante fácil si ya eras un experto del juego de taxis locos.

Hay muchos otros modos de juego y muy variados, como el paseo dominical, la trituradora de papel (acabar con el monopolio periodístico de Burns), el examen de conducir de Otto (emulando uno de los mejores capítulos de la serie), la fuga de Krusty (huyendo de sus fans) y muchos más (hasta quince distintos), con el principal objetivo de acabar de una vez por todas con Burns y su ayudante pelota.

Para jugar con otro colega está el modo cara a cara, en el que gana el que antes alcance el dinero que se fija a base de llevar a pasajeros a su destino.

Muchos son los escenarios por los que deberemos realizar nuestras hazañas al volante. Algunos de ellos son el Krusty Burger, la escuela, el Badulaque, la taberna de Moe, la mansión del alcalde, la central nuclear, la tienda de tebeos,... es decir todos los lugares de la serie que te puedas imaginar, hasta la iglesia o la casa de los devotos Flanders.

Los vehículos en los que tendremos que llevar a los vecinos de punta a punta de la ciudad son muy variados, desde la suave conducción del Sedán familiar de los Simpson hasta un cajón de madera conducido por Bart, la máquina quitanieve, el autobús escolar y muchos más que hay que ir abriendo según vayamos pasando de fases, todo esto en la piel de todos y cada uno de os personajes de la serie, desde Homer hasta Moe o el payaso Krusty.

Aunque hasta ahora hemos visto un juego muy variado y con una pinta bastante entretenida (que lo es), lo cierto es que en gráficos, música y en la conducción en sí, no da la talla.

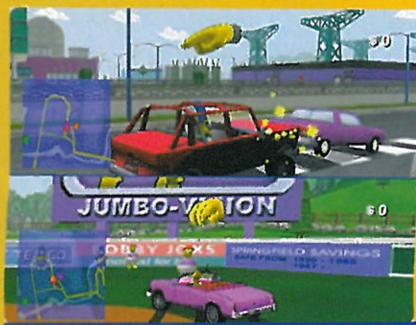
Los gráficos son muy sencillos, sin que parezca que se hayan complicado la vida y con algún que otro fallo que se ve al acercarnos demasiado a los objetos. Se da un aspecto tridimensional a los personajes que no les hace parecer los mismos.

La música es la típica de la serie pero no le da nada de ritmo al juego, todo lo contrario que veíamos en Crazy Taxi con esa gran banda sonora de Offspring, que ya era excusa para ponerse a jugar a lo loco. Además, las voces de los personajes están en inglés, y aunque no es muy complicado, sí resulta un punto negativo para el juego.

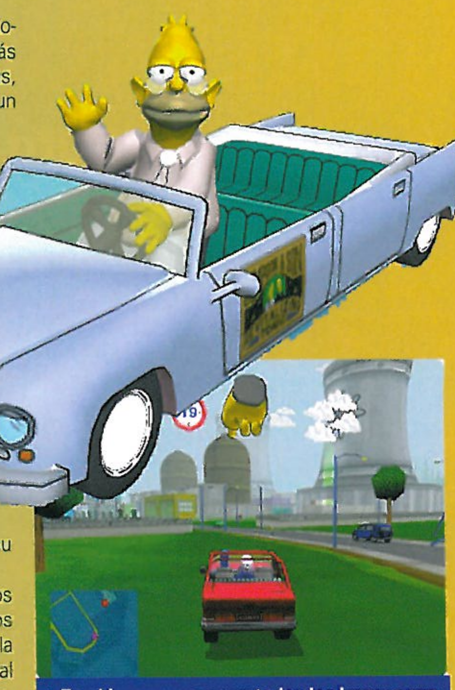
Y la conducción, como veíamos antes, es muy sencilla y muy poco real, haciendo al juego excesivamente fácil para los que sean algo hábiles al volante.

The Simpsons: Road Rage es un juego completo en muchos aspectos como los modos de juego y los vehículos, personajes y escenarios, además de resultar bastante entretenido y divertido en muchos momentos, pero falla en gráficos y en música, y la conducción de los vehículos es muy simplona e irreal. No es una alternativa a Crazy Taxi, pero sí es un juego curioso, entretenido y completo para el que busque un rato de diversión.

Javier Sánchez Quero



▲ El modo 2 jugadores, hará que le aprietes las tuercas a tu colega.



▲ En el juego se recrean todos los lugares que conocemos de la serie.



▲ Venga, tieneds que llevar al mayor número de personajes que te de tiempo.



▲ Hay que meterse en la filosofía poco realista del mundo de los Sympson para entenderlo.



▲ Se agradece la variedad de personajes, vehículos y modos. Eso lo hace más interesante.



PUNTUACIÓN FINAL: 6,6

1 jugador · 1x CD · Distribuidor Electronic Arts · Desarrollador Disney Imagineering · Fecha de salida Disponible · Tipo Simulador · PC

ULTIMATE RIDE

Crea, monta y disfruta

Han pasado por nuestras manos varios juegos sobre construcción en distintos formatos, a pesar que en alguno de ellos tendríamos que construir un parque de atracciones en ninguno de ellos se centraba exclusivamente en una atracción que a todo el mundo siempre nos gustaba recalcar, se trataba de la montaña rusa. Pues bien aquí tenemos un nuevo simulador donde podremos crear una montaña rusa a nuestro antojo y con la cual podremos hacer mil virguerías.

Para comenzar diremos que Ultimate Ride es el primer juego de montañas rusas en 3D que se realiza en tiempo real, tendremos que diseñar, testear y montar para crearla a nuestro parecer o para llegar a completar las misiones que nos serán encomendadas. Sentiremos el verdadero placer la velocidad e incluso abra momentos en que sentiremos como la adrenalina se nos dispara por la emoción y el realismo.

MADERA, ACERO O SUSPENDIDA

Para comenzar el juego tendremos un menú de inicio donde podremos escoger entre uno de los dos modos de juego existentes, el modo construir montañas donde no tendrás ninguna pega a la hora de montarte la montaña rusa más extravagante, y el modo atracción ingeniero en el cual te pondrán una serie de retos que deberás ir cumpliendo para además ir activando otros retos que estarán ocultos. En todos ellos deberás completar una montaña rusa ya empezada y conseguir que ninguno de los términos exigidos se salga de su límite usando para ello cotas de altura o peralte para así llegar a conseguir la atracción más emocionante y segura de todas las existentes.

El sistema utilizado para la construcción es bastante fácil a la par que complejo, puede que sea una contradicción pero a continuación explicaré el porque. Antes de empezar a construir una montaña deberemos elegir en qué tipo de rail queremos construirla entre los tres existentes: montaña de madera, de acero y la suspendida. Cada una de ellas tiene unas propiedades distintas que deberás tener en cuenta a la hora de crear, por poner un ejemplo las montañas de madera parecen las más sencillas y para los más atrevidos también serán las más aburridas, pero sin embargo son un gran logro científico por su complejidad de curvas y rasantes. Con las montañas de acero se consiguió un efecto que con las de madera sería prácticamente imposible que es la inversión para hacer loopings y tirabuzones; luego con las montañas suspendidas se sumó un gran contenido que era el poder ir colgado de la montaña rusa que daba una gran sensación que gusta al usuario.

En la pantalla de construcción se nos presentará un menú sencillo donde todas las opciones están al alcance de la vista, tendremos para elegir entre distintos tipos de rail como puede ser una curva tanto izquierda como derecha, looping, tirabuzón, etc... En una ventana adicional tendremos la información de cada tramo de vía donde se nos indica la altura, distancia e inclinación de la vía entre otros datos.

GRÁFICAMENTE REALISTA

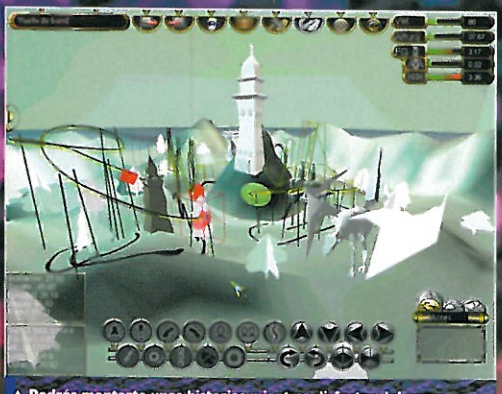
Como dijimos anteriormente Ultimate Ride es el primer juego con el cual podrás crear montañas rusas en tiempo real, algo que lo hará más impactante y entretenido. Hay que destacar su gran calidad gráfica teniendo objetos en 3D pero de una resolución bastante alta con lo que habrá momentos en los que nos parecerá que estamos viendo un video real.

Tendrás para elegir entre cuatro escenarios diferentes, cada uno con su tema específico: Están disponibles el escenario de asteroide, de montañas, caverna y guías o llamado por nosotros como el manicomio porque estás encerrado en un cubo blanco y las paredes parecen acolchadas. Ya que una montaña por si sólo es divertida ¿Que os parecería si además pudierais añadirle animaciones con objetos varios? Pues bien, cuentas con una ventana donde estarán todos los objetos que dispondrás para decorar y darle un poco mas de vidilla a la montaña, entre otros accesorios tendrás para elegir: un dragón que escupe fuego, un caballero con su gran espada, el big-ben y muchos más.

A la hora de probar tu montaña rusa ya acabada deberás elegir entre varias opciones, primero tendrás para elegir el tipo de cámara que usarás, luego que carrito ocuparás si te atreverás a ir el primero o prefieres resguardarte entre medias; también podrás elegir la música que escucharás

MÚSICA A LA CARTA

Como no podría faltar para añadirle más acción de la que ya tiene, un buen tema de acompañamiento mientras nuestra adrenalina sube hasta el límite por esa caída vertiginosa de 100 metros a más de 120 km/h, no viene nada mal. Para ello se han incluido varios temas de lo más cañero y la opción de poder usar tus mp3 para reproducir a la vez que montas en tu montaña, con lo cual podrás "ir a toda leche" mientras escuchas el último tema de tu grupo favorito o si te da el venazo spanish te pones a El Fary con Apatrullando la Ciudad por ejemplo y pegas un momento de lloro por tantas emociones juntas.



▲ Podrás montarte unas historias mientras disfrutas del paseo.



▲ Este dragón tiene muy mala pinta, ten cuidado o a la mínima te chamuscará.



▲ Las montañas de madera son una auténtica belleza artística.

Pero no sólo iba a ser la música ¿Cómo iba a faltar el ruido especifico de las montañas rusas siempre que están haciendo su recorrido cada vez que esperas en la cola y pasa por tu lado el carro a toda velocidad, ese sonido con la mezcla del aire y el chirrido de las ruedas? Pues este efecto está bastante bien conseguido ya que no siempre sonará igual, según este el carro acelerando o frenando, subiendo o bajando o la cámara que lleves puesta el sonido será diferente.

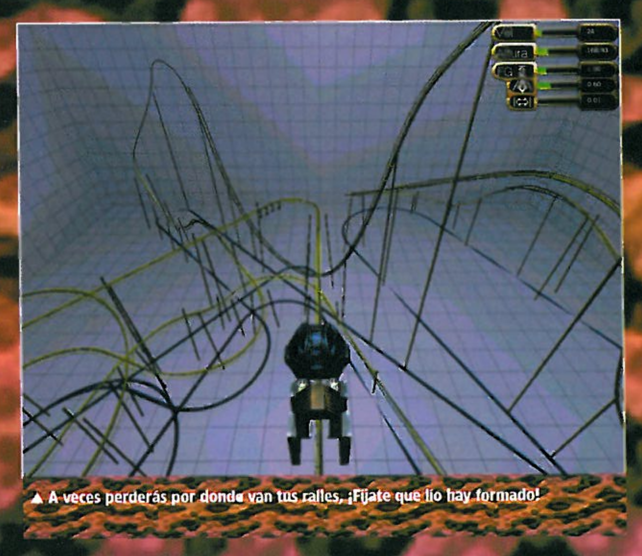
CONCLUSIÓN

El resultado obtenido es bastante bueno, tenemos un realismo nunca visto en este tipo de simuladores ya que la sensación de velocidad y parecer que estás ahí presente es alto. Por otro lado, algo que se podría echar en falta son algunos accesorios más y algún que otro escenario extra, pero en conjunto tiene para satisfacernos durante un buen tiempo. Una recomendación especial, aunque pueda parecer tonta, es la de instalarte un ventilador delante del monitor para que te dé la sensación de estar sentado en la montaña. Recomendamos este juego a todos aquellos que tanto miedo les da montar en una montaña rusa y a los valientes que quieren probar con emociones nuevas y ver como quedaría un entramado de raíles bastante ambiguo.

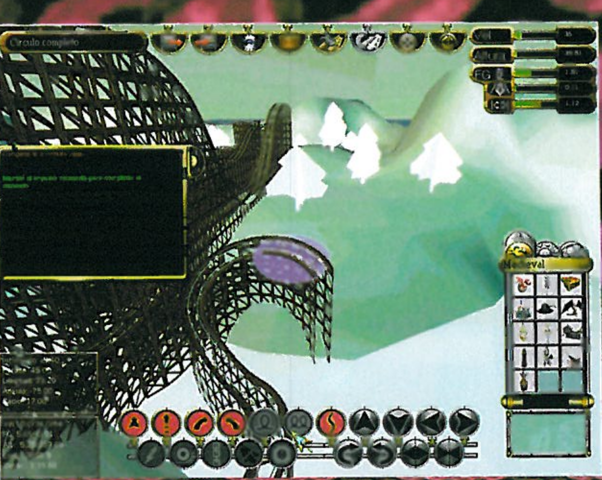
Miguel A. Segovia "Paran0ic0"



▲ Esta montaña rusa esta que arde, si no te lo crees pruébala y verás.



▲ A veces perderás por donde van tus railes, ¡Fíjate que lío hay formado!



▲ Serás capaz de hacer la montaña más larga y emocionante del cibermundo.

Requerimientos mínimos: PentiumII 333 Mhz, 32 Mb RAM, CD-ROM 8x, 120 Mb de Disco Duro, Tarjeta Gráfica 8 Mb.

ANALIZADOR ★TOP

GRAFICOS	8,5
Muy buenos llegando a parecer una montaña rusa auténtica.	
MUSICA Y FX	8,5
Buena sincronización con imágenes y buena la opción del mp3.	
CONTROL	9
Sistema muy sencillo aunque no entiendas de peraltes ni nada	
INNOVACION	8,5
Es el primero que trata de montañas rusas en tiempo real.	
JUGABILIDAD	9
Tu imaginación no tiene límites, este juego tampoco.	

Interes: 1ª HORA · 1º DÍA · 1er FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1er MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Gran realismo y posibilidades infinitas de montar.

▼ Puede que sean algo escasos los escenarios y los accesorios.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,7

1-2 jugadores | 1x CD | Distribuidor Virgin Interactive | Desarrollador Midas | Fecha de salida Disponible | Tipo Velocidad | PS2 PlayStation 2

Hasta donde llegue tu imaginación.......





▲ La velocidad que alcanzas es de vértigo, cuidado, no te la pegues.

El género de la velocidad sigue dando frutos. Las grandes compañías de videojuegos no se cansan de sacar títulos de coches, conducción, y todo lo que deriva de este género, y el tiempo nos sigue demostrando que los juegos de velocidad son una fuente casi inagotable de recursos. En esta ocasión, se nos presenta un juego de velocidad de características muy futuristas. Ya sabemos que las comparaciones son odiosas, pero es inevitable decir que lo primero a lo que nos recuerda este juego es a toda la conocida saga de Wipeout. Básicamente, nos encontramos ante dos títulos que nos ofrecen lo mismo: un gran número de carreras de aspecto futurista, donde recorreremos unos extravagantes escenarios a velocidad de vértigo con el único objetivo de llegar lo antes posible a la línea de meta. Para ello deberás ponerte a los mandos de una nave creada en el siglo XXII (¡por lo menos!), y procurar no soltar el botón de acelerar en ningún momento, además de tener cuidado con los bordes del escenario y los enemigos.

Escenarios futuristas

A lo largo del recorrido te puedes encontrar casi de todo, desde saltos impresionantes donde no sabrás muy bien donde aterrizar, hasta tirabuzones interminables de los que creerás que nunca podrás salir, pasando por loopings, saltos de agua y fuego... En definitiva, un sinfín de detalles de los que apenas podrás ser consciente, ya que verás como pasa todo muy rápido alrededor tuyo. Tampoco es plan de frenar a ver los escenarios, porque los contrarios no te van a dar tregua, así que ya puedes acostumbrarte a ver pasar todo muuuuy rápido. Para poder conseguir un buen puesto en todas tus carreras son fundamentales dos aspectos: el primero de ellos son los turbos, los cuales estarán repartidos a lo largo del circuito y deberás intentar recogerlos para poder recuperar las distancias perdidas. El segundo de ellos, y de casi mayor importancia es la salud de tu vehículo. Cuando tu barra de salud llegue al mínimo, tu nave estallará haciéndote perder unos segundos preciosos. Tienes que intentar que tu coche no explote en toda la carrera, o verás como se pone todo muy negro. Atento pues a estos dos parámetros que son quizá los que deciden el orden de llegada en las carreras.

Dentro de ellas además, no solo te tendrás que pelear con las irregularidades del circuito.15



▲ Estate al loro porque todo pasa muy rápido a tu alrededor. Tus contrincantes no te dejarán ni un momento tranquilo.



▲ Son interesantes los escenarios y los circuitos. Además, puedes crearte nuevos circuitos con el editor.

oponentes intentarán dejarte atrás sin ninguna piedad, y no pararán de presionar ni un instante cuando ocupes las posiciones más privilegiadas. La verdad es que la inteligencia artificial de estos oponentes no está muy lograda, sin embargo siempre molestan y ponen las cosas todavía más complicadas.



▲ Comienza por el modo Arcade para ir haciendote con los mandos, lo agradecerás cuando pases a otros modos.

Modos de juego

Además de las opciones propias de cualquier juego de carreras que se precie, G-Surfers te ofrece dos modos básicos de competición: el habitual Time Trial, y el modo Series, donde participarás en campeonatos junto con otros oponentes. Este último modo es el más interesante. Inicialmente, podrás jugar en un modo Arcade y otro Slalom, y conforme vayas ganando carreras y clasificándote en mejores posiciones, el juego irá abriendo nuevos circuitos y campeonatos donde participar. Antes de empezar, por supuesto, tendrás que elegir el vehículo y el piloto con el que vas a competir. Existen 16 naves diferentes, cada una con sus características de aceleración, velocidad punta, resistencia, etc.
Las carreras se desarrollan a una velocidad de vértigo, y como te contábamos anteriormente, deberás intentar no cometer ni el más pequeño error, además de recoger los turbos e intentar dañar el coche lo mínimo posible.

Editor de circuitos

Este es, sin duda, uno de los aspectos más destacados del juego, si no el que más. Existe un modo de edición de circuitos que te permite crear cualquier circuito que pase por tu cabeza. Podrás elegir un escenario localizado en cualquier parte del mundo (casi nada), y desde ahí colocar y distribuir a lo largo de un recorrido cualquier cosa que sea capaz de imaginar tu cabeza. Todo lo que vayas viendo a lo largo de las competiciones puede ser seleccionado para hacer que forme parte de tu nuevo circuito personal. Podrás colocar tirabuzones, hundimientos, puentes, barreras, túneles… cualquier cosa que se te ocurra. Esto, como te puedes imaginar, es casi una fuente inagotable de recursos a la hora de poder cansarte de los circuitos existentes, porque además el juego te ofrece la posibilidad de jugar competiciones en los circuitos creados.
Como has podido ver a lo largo de este análisis, G-Surfers no representa un juego revolucionario ni una novedad que no puedes dejar escapar, pero si un juego a tener en cuenta, y tendremos que ver como consigue competir con su gran rival: Wipeout Fusion.

Dani López



▲ Tienes 16 naves diferentes donde elegir, cada una con sus caracteristicas particulares, pruebalas y luego escoje la ue mejor manejes.



▲ Je majete, no vas mal.... veremos como acaba tu nave cuando llegues al final.



▲ Las curvas ter pondrán los pelos de punta, tienes ue cogerle el tranquillo para no espantanarte en ellas.



GRAFICOS	**7,5**
Escenarios detallados. Todo se mueve muy rápido.	
MUSICA Y FX	**7**
No destaca pero cumple su función.	
CONTROL	**7**
Es complicado no chocar la nave en las curvas.	
INNOVACION	**8**
El editor de circuitos es destacable.	
JUGABILIDAD	**8**
30 circuitos dan para mucho.	

Interes

1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Velocidad vertiginosa. Muchos circuitos, y la posibilidad de crear más con el editor.

Difícil no dañar la nave. Un poco complicado al principio. Pocas opciones en el menú.



1 jugador | 1x CD | Distribuidor Sony CE | Desarrollador Sega | Fecha de salida Marzo | Tipo Arcade de baile | PlayStation 2



Reportajes muy movidos

Hace tiempo, Sega saco al mercado nipón, una nueva generación de juegos que causó furor en su momento a todos los usuarios de Dreamcast y de maquinas arcade, ya que su sistema revolucionario de juego y su actividad constante, ofrecía lo que el usuario buscaba, algo divertido, con mucho movimiento y muy entretenido. Todo esto generó un revuelo bastante considerable hace ya cosa de un año y medio vendiendo cientos de miles de copias por todo el mundo y marcando una nueva era en el mundo de los videojuegos. Ahora ese título tan innovador aparece para PS2, ofreciéndonos las mismas posibilidades y el mismo sistema de juego que ya ofrecía hace un año. Pocas son las innovaciones que incorpora el título de PS2, ya que es una mera copia, o mejor dicho, una conversión de Dreamcast a PS2, cosa que no nos ha gustado mucho, puesto que esperábamos algo más, más juego, mejoras gráficas, cambio de control, etc... pero ninguna de esas cosas aparecen en esta nueva versión, por lo que, quien haya jugado a Space Channel 5 para DC puede darse cuenta, que es exactamente igual para las dos consolas.

Sistema de juego

Space Channel 5 se ha caracterizado por tener una dinámica muy particular y única hasta el momento. Es la historia de una reportera que debe conseguir audiencia a medida que elimina bichos o marcianitos, como los quieras llamar. Todo ello siguiendo unas pautas y unos tiempos estipulados por la propia máquina y por los bichitos que marcarán el ritmo en cada momento, con ruiditos algo desagradables que no concuerdan en absoluto con la fantástica música que tan famoso ha hecho este título. El juego es bastante simple y a la vez complicado, ya que no es fácil hacer coincidir perfectamente todos los ritmos de las canciones y demás movidas. Los marcianitos harán ruidos y movimientos que deberás imitar cuando sea tu turno intentando salvar el mayor número de rehenes posibles, para así conseguir una mayor audiencia y conseguir más puntos. En cada pantalla hay enemigos finales, por llamarlos de alguna forma, que suelen ser otros reporteros/as de la competencia.

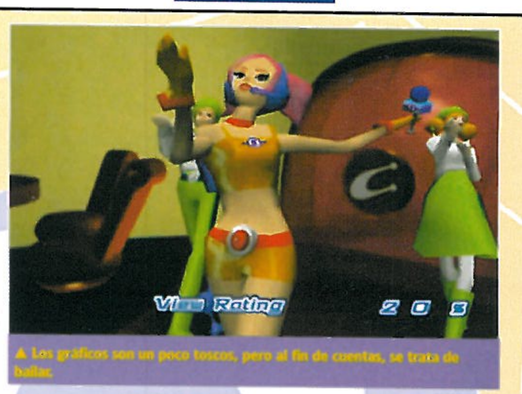
Gráficos coloristas y agradables

Sega quiso agradar la vista de la gente al igual o de la misma manera que su oído, por ello ideó un buen motor gráfico, que da color y vida al mundo de esta singular reportera. Personajes muy coloristas y muy detallados, buenos detalles técnicos, como los escenarios o la gran variedad de personajes o individuos en pantalla, etc... en general, buenos gráficos para un juego divertido.

Un juego muy simple

Ni más ni menos, esto es todo lo que podrás encontrar en Space Channel 5, tampoco es gran cosa, la verdad, pero sí tiene una actividad constante y todo el mundo que lo ha jugado habla muy bien de él. Gráficos agradables, música muy buena y muy acorde con el juego, gran variedad de personajes y un sistema de juego muy innovador y divertido.

Hightower



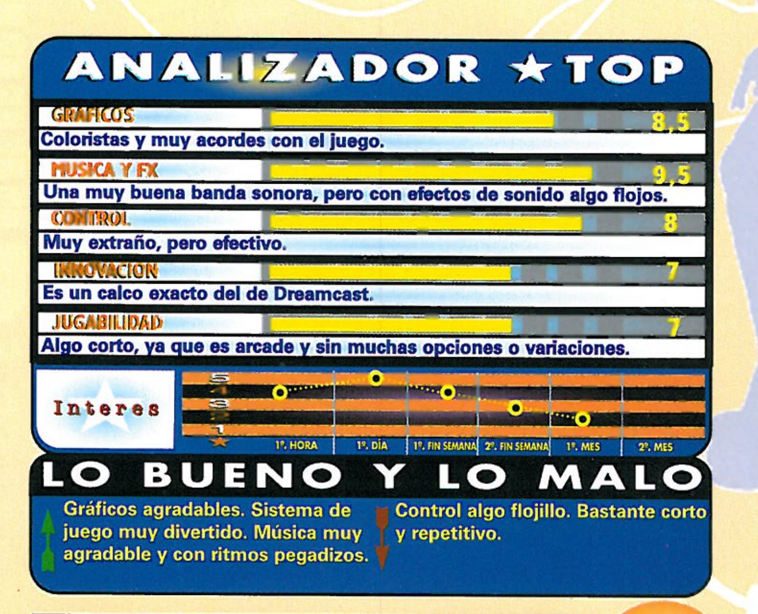
▲ Los gráficos son un poco toscos, pero al fin de cuentas, se trata de bailar.



▲ Comprobarás como resulta raro su manejo pero una vez que le cojas el truco, te harás con ello,



▲ Estos van para Operación Triunfo, seguro.



PUNTUACIÓN FINAL: 8



Buscando la Atlántida (otra)


▲ El acabado de los personajes es una de las cosas que más destacan en este juego.

Pocas historias han dado tanto de sí a la hora de hacer juegos como la búsqueda de la Atlántida. Desde que Indiana Jones se pusiera el sombrero y se adentrara en las profundidades de la tierra en busca de la ciudad perdida hasta la última aventura de la factoría Disney, han sido muchos los intentos por encontrar esta inquietante y misteriosa civilización.

Ahora nos metemos en la piel de una joven egiptóloga que está investigando una antigua construcción egipcia y sin quererlo se va a ver envuelta, una vez más, en la búsqueda de la Atlántida.

La historia comienza en medio del desierto argelino del Hoggar, en el año 2020. Los atlantes habían vivido en Egipto desde la destrucción de su ciudad, y allí habían llevado los objetos más poderosos de la civilización. Uno de ellos, una calavera, se convierte en la mayor obsesión del faraón de Egipto, por los enormes poderes que tiene y que le podían permitir alcanzar. Por eso los atlantes deciden llevarla lejos de allí, en concreto al desierto argelino en el que empieza la aventura.

Muchos años después y de la mano de nuestra heroína nos vemos envueltos en una misteriosa aventura que desvelará los poderes y los secretos de la misteriosa Atlántida.

No estaremos solos en el camino. Al comienzo del juego tenemos un accidente con el coche y un tuareg nos salva la vida. Como muestra de agradecimiento permaneceremos junto al tuareg y le ayudaremos a conseguir los recursos necesarios para salvar a su pueblo.

Atlantis III es una aventura gráfica, lo que quiere decir que es indispensable hablar con la gente (con la que creas que no te va a disparar por cualquier cosa, claro), buscar objetos por todas partes y usar todas las combinaciones posibles de elementos para conseguir lo que nos propongamos.

La aventura que comienza en el desierto atraviesa tres fases diferentes, tanto en el tiempo como en el espacio. El desierto es el presente, pero además vamos a tener que investigar por Siberia (que representa el mundo Paleolítico, el pasado) y por Bagdad (el mundo de las noches árabes). El objetivo: recuperar los tesoros secretos de los atlantes y conocer, por fin, el misterio de su civilización.

El desarrollo del juego se basa en una visión en primera persona, desde la que realizaremos todas las acciones: hablar, desplazarnos, investigar con objetos, etc. Los desplazamientos del personaje son muy decepcionantes, le dan poco realismo. Cuando pulsas al lugar donde quieres ir tienes que esperar unos segundos y, de repente, apareces ahí. Es como si se desplazara dando saltos, por lo que hay muchas partes de los escenarios que no vemos. Además es bastante lento en este aspecto, por lo que te desesperas si quieres volver a un sitio en el que se te ha olvidado algo.

Gráficamente tiene aspectos muy currados, como los efectos de las hogueras o las conversaciones con la gente. Los personajes están realmente bien modelados y los escenarios están cuidados con todo tipo de detalles (desde las arenas del desierto a los jardines árabes, pasando por el frío mundo paleolítico). Además, el control nos permite ver el escenario a 360 grados, moviéndonos con los sticks de arriba a abajo y de izquierda a derecha.

El modelado gráfico de los personajes está tan cuidado que para el papel de la heroína se ha cogido como modelo a Chiara Matroianni, encarnándose en el personaje del juego todos los rasgos y las características del rostro de la italiana.

Según vayamos avanzando, los enigmas y los puzzles que vamos a encontrar serán más y más difíciles. Hay que decir que Atlantis III no es una aventura gráfica sencilla, requiere mucho tiempo y muchos dolores de cabeza (pero no hay nada como la satisfacción de acabarse un juego de este tipo). El problema es que esta dificultad y la lentitud en los desplazamientos pueden acabar cansándonos antes de la cuenta, ya que no tiene tampoco un argumento muy adictivo ni algún toque de humor que nos haga más amena la aventura.

El control no es difícil de coger con un poco de práctica, el problema es que los símbolos para interactuar son objetos atlantes, y más de una vez no sabremos si estamos eligiendo el botón de hablar o el de usar.

El doblaje es muy bueno y le da mucha vida a las conversaciones y al desarrollo del juego. Además, la música y los efectos tampoco desmerecen para nada. En general, estamos ante un juego bueno técnicamente, pero falla un argumento que no acaba de engancharnos y la lentitud de movimientos de los personajes.

Presenta unos gráficos más que aceptables pero desespera bastante en los desplazamientos del personaje, que son muy lentos. De todas formas nos ha convencido (y mucho) la magnífica conversión que han hecho del PC a PS2. Una aventura para incondicionales.

Javier Sánchez Quero

ANALIZADOR ★ TOP

GRÁFICOS	9
Buen acabado de los personajes y escenarios muy detallados.	
MÚSICA Y FX	8
Destaca el doblaje, muy currado.	
CONTROL	8
Los sticks ayudan mucho. Sencillo con el tiempo.	
INNOVACIÓN	6
A ver si encuentran ya la dichosa Atlántida.	
JUGABILIDAD	6,5
Desespera la lentitud de movimientos y el enrevesado argumento.	

Interes

	1º. HORA	1º. DÍA	1º. FIN SEMANA	2º. FIN SEMANA	1º. MES	2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ El acabado de los personajes. El doblaje. Tres mundos diferentes.

▼ Lento en los movimientos. Extraño argumento. Otro más de la Atlántida.

PUNTUACIÓN FINAL: 7,5



1 jugador

1x

Distribuidor Virgin Interactive
Desarrollador Titus

Fecha de salida Disponible
Tipo Plataformas

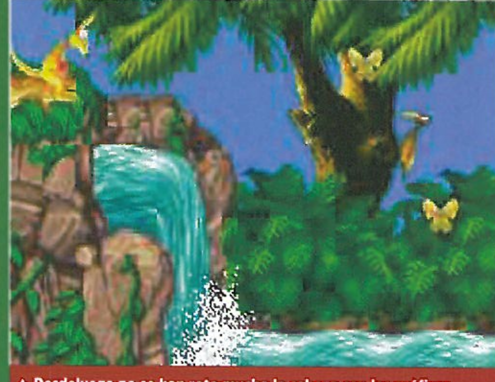
GAME BOY ADVANCE

KAO THE KANGAROO

De bote en bote



▲ Resulta facilón, y convencional. ¿Te suenan estas imágenes? Son las de siempre...



▲ Desdeluego no se han roto mucho la cabeza con los gráficos.



▲ El animalito parece simpático, veremos haber cómo se comporta.



▲ Los enanos si se lo pasarán en grande por su facilidad de manejo y su sencillez

Típico juego de plataformas para Game Boy en el que nos ponemos en la piel de un canguro boxeador para coger todo tipo de objetos, monedas, acabar con los enemigos que se nos pongan por delante y conseguir el objetivo final, que en este caso es hacer que Kao regrese a su añorada Australia.



Un juego infantil recomendado para los más enanos de casa.

El protagonista es un canguro, Kao, que ha sido secuestrado y llevado lejos de su tierra natal. Armado con unos guantes de boxeo y con la ayuda de sus poderosos coletazos, el curioso marsupial tendrá que volver de regreso a su tierra.

El juego consta de cuatro mundos, con otros cuatro niveles cada uno, que van de menor a mayor dificultad. Al final de cada mundo hay un jefazo que costará más de la cuenta superar, pero que tampoco supone muchos problemas. Entre cada mundo hay unos niveles de transición que son bastante divertidos y que se salen de la rutina del juego. En estos niveles podemos hacer snowboard, pilotar un avión o montar en moto acuática. Además, por los escenarios hay esparcidos trozos de llave que nos llevarán a niveles extra cada vez que los consigamos. Unas opciones bastante divertidas para sacarnos del típico desarrollo de esta clase de juegos.

Los niveles que vamos pasando se pueden superar tantas veces como uno quiera, ya sea porque queremos reco-



▲ No olvides ningún objeto ni moneda, te vendrán bien.

ger todo lo que haya en ellos o por simple y pura diversión.
Además de golpear con los puños o de dar coletazos, Kao también puede realizar otras acciones de ataque como lanzar los guantes o golpear con el trasero. Lanzar los guantes nos va a venir muy bien para acabar con algunos enemigos que nos electrocutan al acercarnos, como las plantas carnívoras o una especie de extraños cangrejos.
Como en todos los juegos de plataformas, lo más importante es reunir el mayor número de vidas y de bonificaciones que podamos, para luego no pasar problemas con los monstruos finales. Así que lo principal será recoger todas las monedas que vayamos encontrando (con 120 nos dan una vida más), además de otros objetos como guantes para lanzar, hielo para paralizar velocidad y las llaves que nos permitirán jugar en uno de los niveles extra.
Controlar a Kao no va a ser nada del otro mundo, aunque habrá que cogerle el tranquillo. Hay que utilizar los botones A y B, además de los R y L para desplegar todas las acciones de nuestro protagonista.
En cuanto a gráficos, Kao the Kangaroo no se complica demasiado y no supone una maravilla ni ningún tipo de adelanto respecto a lo que ya veníamos viendo para la Advance. Es el juego clásico de plataformas que no se complica en nada y que sigue una dinámica similar a muchos otros juegos del mismo tipo.
Kao the Kangaroo no nos decepciona por su variedad de niveles y algunas acciones divertidas del protagonista, pero lo cierto es que es el juego típico de plataformas para Game Boy, sin aportar nada nuevo ni interesante y que en poco tiempo se hace fácil y corto. Sólo recomendable para los más enanos de la casa.

Javier Sánchez Quero


▲ Podían haberse molestado algo más con algún efecto que otro.


▲ Bueno, solo tienes que saltar y golpear al que se te pongsa por delante.


▲ Ojo!! con las trampas, que al menor despiste la fastidias.


▲ Vete preparando a lo largo del camino para cuando te toque pelear con los monstruos grandes del final.

ANALIZADOR ★TOP

GRAFICOS	6
No aportan nada nuevo.	
MUSICA Y FX	6,5
La música le da vida, aunque los efectos brillan por su ausencia.	
CONTROL	7
Sencilla, sólo saltar y golpear.	
INNOVACION	4,5
Es el típico juego de plataformas que venimos viendo desde hace años.	
JUGABILIDAD	6,5
Variedad de niveles aunque fácil con el tiempo.	

Interes

1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

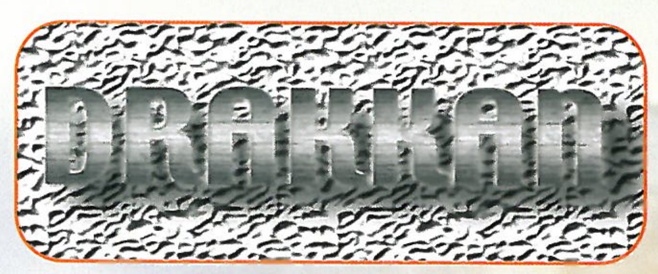
Variedad de niveles. El snowboard y la moto acuática.

El típico plataformas. Facilón. Corto.





1 jugador | 1x CD | Distribuidor Sony CE | Desarrollador RockStar | Fecha de salida | Tipo Rol/Aventuras | PS2 PlayStation 2



La leyenda continúa

Hace ya unos cuantos años, 4 o 5 más o menos, aparecía un juego que de primeras no llamaba la atención y el cual pasó más bien desapercibido para mucha gente. Pues bien, ahora, cinco años más tarde, aparece su secuela, dándonos a conocer una historia realmente increíble y con mucho más contenido que muchas de las que hayamos podido ver en otros juegos. Un juego dinámico, entretenido y con muchísima adictividad para los más exigentes del genero del rol y de las aventuras. No apto para todos los públicos, debido a su contenido algo violento, pero tampoco sin llegar al punto de Blade, por ejemplo, al cual se le asemeja mucho en el estilo de juego, el control y su dinamismo. Fácil de manejar en todo momento y que ofrece un control exquisito en todos sus aspectos, tanto por tierra como por aire o incluso por agua. Decenas de armas e indumentarias para vestir y armar a nuestra protagonista, repartidas todas ellas por el mundo y que poco a poco iremos consiguiendo a medida que vayamos adquiriendo más nivel. Todo ello, para acabar con enemigos muy variados y que te harán la vida imposible más de una vez con sus poderosas armas y con sus magias. Todo esto gracias a la gente de Surreal Software, que ha hecho posible que la leyenda de los dragones legendarios vuelva a resurgir.

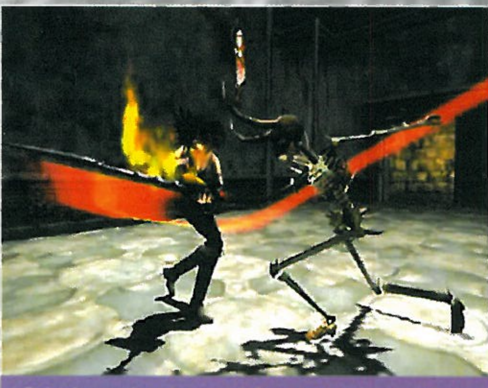
Rynn vuelve con más fuerza

Rynn era la protagonista principal en la primera entrega de la saga Drakkan, la cual, buscaba a su hermano capturado y aprisionado por los Warlock, una raza de las tantas de este particular mundo. En esta segunda entrega, es llamada por la corte de Surdana para realizar una misión casi imposible y que solo ella junto con Arokh, su dragón es capaz de cumplir. Los señores del desierto, como así los llaman ellos, una raza ancestral y mucho más poderosa que cualquier otra raza existente, quieren hacerse con el poder del mundo y tener esclavizada a toda la raza humana. La reina de Surdana manda a Rynn por el mundo, en busca de las cuatro puertas mágicas que comunican el mundo real con un mundo paralelo, donde se encuentra la sagrada orden de los dragones a la cual pertenece Arokh. Para ello deberá ir cumpliendo una serie de pruebas por todo el mundo que le darán acceso a otros lugares del mapa para así encontrar las cuatro puertas y poder traer de vuelta a estos dragones tan poderosos y restablecer la paz y la armonía. Es aquí donde empieza tu misión, una misión muy larga y muy intensa, con constantes batallas que no te darán ni un minuto de respiro desde que enciendes la consola hasta que la apagas. Todo ello envuelto en un mundo muy bien desarrollado donde coexisten muchas razas distintas.

Un control muy dinámico

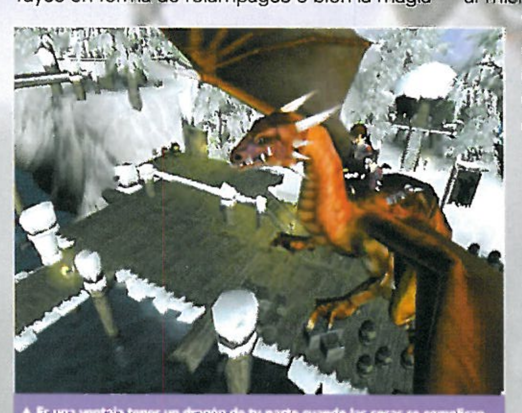
Para que un juego sea más o menos bueno, debe estar dotado de un control aceptable, que sea fácil, rápido de aprender y que no conlleve muchas complicaciones a la hora de jugar. Drakkan lo ha conseguido y con grandes méritos, ya que no es nada fácil lograr que un juego de estas características sea cómodo de manejar y tenga una facilidad de movimiento como la que tiene. Un intento de control anterior, muy parecido a este, fue el tan famoso Blade para PC, pero tenía bastantes fallos a la hora de atacar o de combinar varios movimientos seguidos para realizar combos. Como todos los juegos de última generación que están saliendo para PS2, podemos apreciar varios aspectos. Uno de ellos es, que gracias al mando de PS2 completamente analógico, podemos medir la fuerza de nuestras acciones o la velocidad de movimiento de los personajes sobre el escenario. Ya sea por tierra, andando cómodamente con Rynn o bien por aire, volando con Arokh, podemos controlar en todo momento los movimientos del personaje, con una inmediata repuesta y un dinamismo envidiable, pudiendo realizar verdaderas acrobacias en situaciones complicadas. Para una mayor facilidad de control, se han distribuido perfectamente los botones de selección de armamento o de movimiento; de esta manera, podemos movernos y a su vez combinar un arma con una magia o con algún movimiento especial. Para una rápida selección de armas, podemos elegir la que queramos en nuestra mochila, la cual se indicara con una marca para saber que esta seleccionada y así, durante el combate poder rotar las armas o incluso ítems como pociones de vida o maná durante un combate sin necesidad de entrar en el menú. Esta es una forma muy práctica y sencilla de elegir un arma para cada enemigo, ya que todos tienen una debilidad o arma que inflige más daño. Otra posibilidad de ataque es la magia, que a medida que avanzas en el juego, irás aprendiendo de las manos de magos expertos en esta materia. Magias como la bola de fuego(magia de ataque), miedo(magia de estado), clonación(magia de invisibilidad) o incluso rejuvenecer (magia de recuperación), todas ellas con un nivel necesario y un requerimiento de energía, en este caso maná, que dependiendo del nivel de magia que hayas desarrollado, incrementará más o menos.


▲ Hablar con los aldeanos nos proporcionará muchas pistas


▲ Podrás ir potenciando las armas de Rynn para hacerlas más poderosas

La experiencia

Durante todo el juego, deberás ir recogiendo experiencia que te darán los enemigos que hay por el mundo y que dependerá de cada raza. Esta experiencia viene indicada en una barra que hay a la izquierda de la pantalla y que tiene forma de tubo, para saber cuanto llevas y cuanto queda para adquirir un nivel más. Una vez completada toda la barra, conseguirás un nivel, pero un nivel muy distinto a los demás juegos de rol. En los típicos juegos de rol que todos conocemos, los niveles sirven para incrementar la fuerza, la vida, etc... el status de un personaje en general. Pues bien, en esta ocasión no es así, sino que los niveles son canjeables por puntos. Puntos de lucha, para atacar mejor y poder utilizar armas más potentes, puntos de arquero, para utilizar arcos más sofisticados y puntos de magia, para realizar conjuros más complicados. Es muy importante seleccionar la rama en la que quieres especializarte, ya que no tendrás muchas posibilidades de cambiar a lo largo del juego. Arokh también puede incrementar su experiencia, pero en esta ocasión lo hace de otro modo, y es aprendiendo nuevas habilidades o magias con las que poder atacar desde el aire. Nada más empezar el juego Arokh solo podrá utilizar la magia de fuego, pero a medida que vaya conquistando territorios, aprenderá una habilidad más. Por ejemplo, cuando acabe con todos los dragones del territorio helado y su jefe final, podrá atacar lanzando rayos congelantes, también podrá utilizar los rayos en forma de relámpagos o bien la magia oscura que roba la vida del enemigo y se la da a Rynn; sin duda alguna, son de mucha utilidad a lo largo de la aventura.


▲ Es una ventaja tener un dragón de tu parte cuando las cosas se complican


▲ Todo un duelo de Titanes en el aire... ¿Quien ganará?

Escenarios muy logrados

En lo que más nos hemos fijado durante todo este tiempo que hemos estado jugando a Drakkan, es sin duda en sus increíbles detalles gráficos, como pueden ser las casas, el efecto del agua, los personajes, escenarios, etc... que en más de una ocasión nos han dejado boquiabiertos. Detalles en todos los aspectos técnicos, tanto móviles como de decorado y que se adaptan muy bien a lo que es el contenido histórico del juego, basado en una época medieval, donde abundan los campesinos labrando sus tierras y las casas hechas con ladrillos y paja. Este sin duda es un juego muy colorista y muy agradable a la vista que combina muy bien el colorido de los personajes, dragones, etc... con los escenarios casi reales que hay a lo largo de la historia, este es sin duda un punto muy a favor de juego.

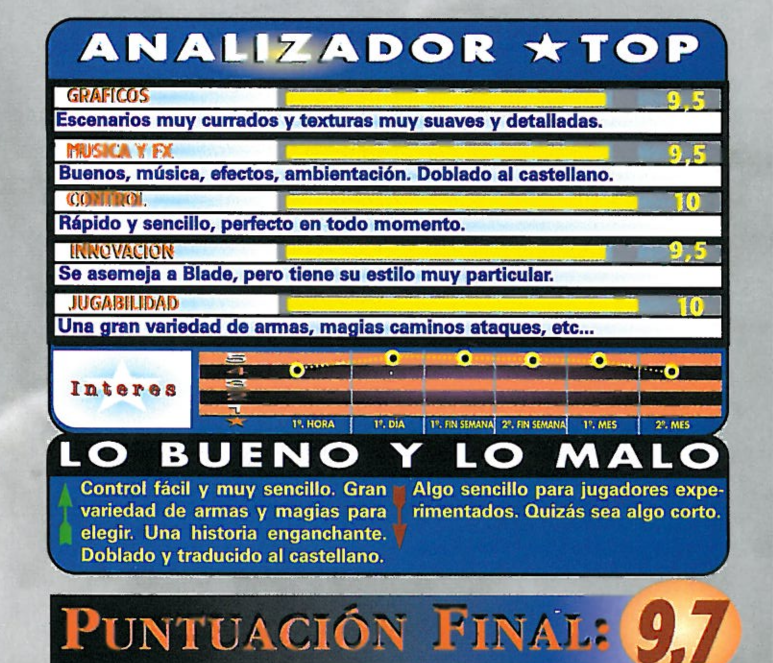
Un buen doblaje es esencial

Otro de los aspectos que más nos han llamado la atención, es que para ser un juego de rol, donde se ven involucrados muchos personajes de las más variopintas especies, todas las voces y diálogos que puedan aparecer durante la aventura, vienen completamente doblados y traducidos al castellano, con una muy buena adaptación. Hay detalles como por ejemplo, el de hablar durante la batalla o llamar al mismo Arokh y que en todas las ocasiones podemos escuchar en castellano, cosa que en otros juegos no pasa, ya sean del tipo que sean. Voces femeninas como la de Rynn, voces varoniles, como los caballeros de la corte, voces roncas, como los señores del desierto, etc... así hasta una decena de voces distintas, que en algunas ocasiones serán de la misma persona pero con distinta entonación, cosa que apenas se aprecia cuando estás jugando. Habría que darle un capón a las compañías que deciden no doblar los juegos por falta de presupuesto y felicitar a otras como Surreal Software, que ha puesto todo el empeño en que este proyecto salga a delante.


▲ Mira como se le han quedado los ojos a este al ver lo buena que está Rynn...

Conclusiones

Para muchos, Drakkan no les sonará en absoluto, pero para todos aquellos que hayan tenido la posibilidad de jugar a su primera entrega, saben perfectamente de lo que estoy hablando, un juego sencillo, con un buen control, gráficos de lujo y una historia enganchante al cien por cien. Sin duda alguna, el mejor juego de rol/aventuras hasta la fecha de hoy.
Hightower



1 jugador

Distribuidor Ubi Soft
Desarrollador In Utero

Fecha de salida Disponible
Tipo Plataformas

PS2 PlayStation 2

EVIL TWIN: CYPRIEN´S CHRONICLES

CIPRIANO Y SU HERMANO

Juego de plataformas que nos traslada a un extraño universo de fantasía con seres partidos por la mitad, decorados desdibujados, extraños enemigos y sórdidos ambientes de niebla y oscuridad. Evil Twin: Cyprien´s Chronicles es un juego que cojea más de lo normal, y del que se pueden sacar más puntos en contra que a favor.

El comienzo es bastante esperanzador, mostrándonos las puertas de un orfanato en una tétrica noche de lluvia y niebla, unas imágenes que pueden hacernos creer que estamos ante un juego lleno de emociones y que nos hará tener más de un sobresalto durante la partida. Pero nada más lejos de la realidad. Ya desde los primeros momentos nos damos cuenta que estamos ante un plataformas que no supera los muchos que ya existen en el mercado, con un incómodo sistema de cámaras, un complicado control y un argumento demasiado rebuscado.

El caso es que en el orfanato viven un grupo de amigos encabezados por Cyprien, el protagonista. Es el día de su cumpleaños y los chicos le han preparado una fiesta, pero él no se lo toma con mucha gracia porque le recuerda al día que murió su padre, así que se marcha a su cuarto a hablar con su oso de peluche (increíble ¿verdad?). Y tras todos estos preparatorios ocurre, sin venir a cuento, lo que de verdad va a ser la esencia del juego: el grupo de amigos y Cyprien (incluido oso parlante y todo) son transportados a otra dimensión, a una serie de islas extrañas en las que todos han sido secuestrados y encarcelados menos nuestro protagonista. El objetivo es obvio: liberar a todos nuestros amigos (no nos olvidemos del oso) y devolver la paz a las islas, que están dominadas por un maligno Señor.

Así de pronto, y sin pies ni cabeza, nos vemos metidos en la típica aventura de rescate que no se sabe cómo ha ido a caer en responsabilidad de Cyprien, la pura imagen del antihéroe y del pasota.

Para llevar a buen puerto todas nuestras acciones vamos a contar con la ayuda de Wilbur, un coleguita de nuestra mascota que, cómo no, también le da al palique. Este extraño ser nos explicará cómo movernos, las precauciones que tendremos que tener para acabar con el malvado Señor y dónde se encuentran nuestros amigos.

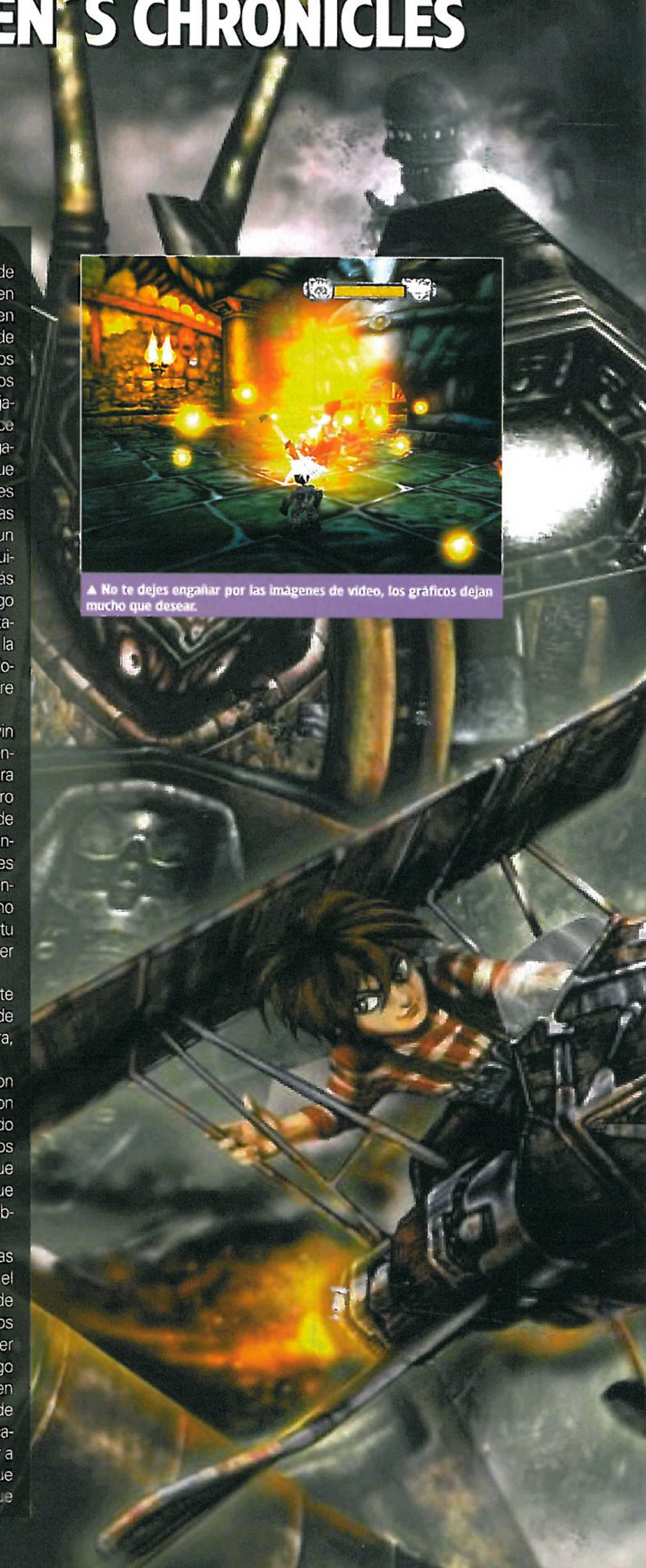
Lo que primero nos hace sospechar de que Evil Twin sea realmente un buen juego son los gráficos. Desde la imagen del protagonista (muñeco cabezón de ojos enormes y pelo surrealista) hasta los acabados de los escenarios, los gráficos que se aprecian son difusos, desdibujados y demasiado geométricos. Parece que los trazos suaves y las curvas llegaron tarde a este juego. Lo único que merece la pena son las escenas iniciales de presentación, en las que aparecen las puertas del orfanato y los lavabos con un nivel bastante bueno que no se ha seguido en el resto del juego, y las demás escenas de vídeo que aparecen a lo largo de la aventura y nos muestran el resultado de nuestras acciones. Además, la ambientación es muy oscura y falta colorido en un juego de aspecto muy lúgubre y sombrío.

Otro de los puntos débiles de Evil Twin son los giros de cámara. No es que tengamos problemillas para situar la cámara de forma que manejemos bien a nuestro personaje, es que a veces los dolores de cuello que podemos tener son de escándalo. El lío que te haces con los botones que controlan las cámaras es monumental y hay sitios en los que la cámara no gira y te quedas bloqueado y sin ver a tu personaje, asomándote a la tele para ver si así se puede ver algo más.

El control es complicado porque no te aclaras con los botones de cambiar de arma, de apuntar, saltar, girar la cámara, etc.

La música suele ser bastante tétrica, con una ambientación misteriosa acorde con la idea del juego. Los efectos de sonido tienen detalles de alta calidad como los truenos del comienzo. Un apartado que quedaría a buen nivel si no fuese porque el juego no está doblado, aunque sí subtitulado. Algo es algo.

Evil Twin sigue el clásico desarrollo de las plataformas en cuanto a lo que es el juego en sí. Hay un número limitado de vidas (aunque fácil de aumentar), puntos cercanos para salvar, objetos que recoger y bonus para aumentar de vidas. El juego se divide en una serie de fases (islas en este caso) que son bastante fáciles de pasar, por lo que no será muy complicado, si eres experto en el tema, rescatar a todos los amigos en menos de lo que canta un gallo. Para derrotar a todo el que



▲ No te dejes engañar por las imágenes de vídeo, los gráficos dejan mucho que desear.



se ponga por delante podemos usar el tirachinas (muy divertido) o transformarnos en Supercyp (el supuesto gemelo con superpoderes de Cyprien).
Estamos ante un plataformas más de los muchos que ya engrosan las listas de PS2 y que no tiene muchos ingredientes que lo hagan indispensable en el armario de juegos de cada consolero. Desde los gráficos (donde sólo merecen la pena las escenas de vídeo), que parecen sacados de la década pasada, hasta el control y los problemas con la cámara, este juego presenta más inconvenientes que ventajas. La música y los efectos se salvan, pero por lo demás es un juego corto y facilón.

Javier Sánchez Quero

▲ Venga chaval, después de........ hay que lavarse las manos.

▲ Muy gracioso el muñequito,. En fin... ya podían haberse currao algo mas el jueguecito.

▲ Los girosde cámara me vuelven loco,... la verdad, no se ya si será mejor girar el monitor haber si se mueve esto mejor.

ANALIZADOR ★TOP

GRAFICOS	5,5
Parecen sacados de la década pasada. Se salvan las escenas de vídeo.	
MUSICA Y FX	6,5
Ayudan a dar un ambiente de misterio. Voces sin doblar.	
CONTROL	4,5
Los problemas con la cámara son un infierno. Vaya lío de botones.	
INNOVACION	4
Otro plataformas y además del montón.	
JUGABILIDAD	5,5
Fácil y corto. Desarrollo demasiado clásico.	

Interes

1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Las escenas de vídeo. La música y los efectos de sonido.

Los giros de cámara. Los gráficos. No aporta nada. Fácil y corto.

PUNTUACIÓN FINAL: 5,2

1 jugador | 1x | Distribuidor Sony CE | Desarrollador Squaresoft | Fecha de salida Disponible | Tipo Rol | PSone

Final Fantasy VI

RETORNO A SNES



Venga, eso no es nada para una gatita como tú...



Venga, eso no es nada para una gatita como tú...



Venga, eso no es nada para una gatita como tú...



Venga, eso no es nada para una gatita como tú...



Venga, eso no es nada para una gatita como tú...

¿Quién no ha oído hablar del increíble juego de SNES Final Fantasy VI? Todo aquel que medianamente tenga una pequeña cultura consolera, sabrá de lo que estoy hablando. Dicen que el mejor de todos los Final Fantasy que ha salido jamás es una de las entregas que apareció en 1994 para Super Nintendo, y sí, era muy buena, pero en su época. Ahora Squaresoft se ha atrevido a sacar esta versión para PSOne con algún que otro cambio pero con el mismo contenido que tuvimos la posibilidad de jugar hace ya 8 años.

Una historia muy interesante

Supuestamente, hace cientos de años existían dos razas en el mundo que ahora conocemos. Espers y humanos se ven envueltos en una batalla, donde los humanos intentan apoderarse del poder mágico de los Espers. Estos, tras muchos años de batalla continua, deciden irse a otra dimensión donde esconder sus poderes de las avariciosas manos de los humanos.

La conversión de SNES A PSone

Los fallos de la conversión de SNES a PSone son varios, el primero de todos, es que no han hecho nada por mejorar la calidad gráfica, tan solo han incluido varios videos FMV para que quede más bonito. Otro fallo sustancial, es que no viene ni doblado ni traducido ni nada, todo viene en inglés por lo que se nos hará un poco lioso al principio.

Al igual que los demás FF las batallas son por turnos. Necesitamos cargar una barra para poder golpear y así continuamente hasta acabar con todos lo enemigos. En FFVI, para que os hagáis una idea, las batallas son al estilo FFIX, con personajes que adquieren habilidades personales y con varios tipos de armas para cada personaje. Es decir, los magos utilizarán un arma y aprenderán habilidades de magia más rápidamente que un guerrero y así con todos los personajes que vayamos encontrando a lo largo de la historia. Son algo lentas, debido a que por aquel entonces no podíamos pedir mucho más a una máquina como era SNES, por lo que puede resultar algo aburrido en algunos momentos.

Ventajas

Una de las cosas que más nos ha llamado la atención es la de que no salga a un precio exagerado, sino que más bien sale tirado de precio, por lo que merece la pena comprarlo si te gustan los clásicos y los juegos de rol. Otra de las ventajas que trae este lanzamiento es que incluye una demo de FFX de dos zonas distintas del juego, una nada más empezar y otra un poco más tarde, donde tienes un adelanto de lo que será FFX para PS2 dentro de muy poquito.

Hightower



Venga, eso no es nada para una gatita como tú...



Venga, eso no es nada para una gatita como tú...



Venga, eso no es nada para una gatita como tú...



Venga, eso no es nada para una gatita como tú...



Venga, eso no es nada para una gatita como tú...



Venga, eso no es nada para una gatita como tú...



ANALIZADOR ★TOP

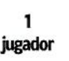
Apartado	Nota
GRÁFICOS — Bastante flojillos.	7
MÚSICA Y FX — Como siempre una buena banda sonora.	9
CONTROL — Bueno como siempre, pero algo lento.	8
INNOVACIÓN — Es tan solo una conversión de la SNES a PSone.	8
JUGABILIDAD — Muchas opciones, pero todo en inglés.	9

LO BUENO Y LO MALO

Incluye una demo de FFX. Banda sonora muy buena

Esta todo en inglés. No tiene buenos gráficos. Las batallas son muy lentas y pesadas.

PUNTUACIÓN FINAL: 7,8

1 jugador  Distribuidor Proein Desarrollador RockStar Fecha de salida Disponible Tipo Shooter/Aventura  

MAX PAYNE

La venganza se sirve fria

Cada día estamos más convencidos de que son las pequeñas compañías las que el día de mañana conquistarán el terreno de los videojuegos en el ámbito de consolas por lo menos, ya que son estas, las que más títulos venden, las que están en los primeros puestos de las listas de ventas, las que dan mucho que hablar con títulos innovadores e inigualables. Uno de estos casos, es sin duda Rockstar que poco a poco ha ido haciéndose hueco en el mundo de los videojuegos y sobre todo entre las compañías importantes a las cuales ha superado con creces en muchos aspectos. Una compañía grande tiene las ventas aseguradas, o por lo menos ellos se piensan y sacan cualquier cosa por vender y vender, pero quien realmente nos trae los buenos juegos y nos hace jugar a la consola son estas no tan importantes "entre comillas", como en este caso en el que título tras título ha conseguido ser la compañía de la que más se habla en estos momentos. Primero fue la serie GTA, luego Smugler´s Run y ahora Max Payne, entre tantos otros títulos de igual calidad y diversión. Max Payne es un título muy ambicioso y muy llamativo, dirigido mayoritariamente a adultos, debido a su fuerte contenido y diálogos algo subiditos de tono. Con una dinámica muy particular y con un sistema de juego bastante curioso e innovador en muchos aspectos. Viniendo del mundo del PC, ha adaptado lo mejor posible su estilo de juego y control al mando analógico de PS2, cosa que no ha sido fácil. No hay nada más intuitivo para un juego de estas características que un ratón, ya que es más directo y más preciso a la hora de apuntar. Por todo ello, no quitamos ni mucho menos el mérito que han tenido los programadores para adaptarlo a dos joysticks y que con un poco de práctica es de lo más eficaz.

Una historia cautivadora

Podríamos decir que el argumento de Max Payne es uno de los que más nos ha llamado la atención por todo su contenido y su escalofriante trama al estilo cómic que acompaña la aventura en todo momento y que le da un toque particular e innovador. ¿Qué ocurriría si tuvieras una vida perfecta con tu mujer, una hija maravillosa, el trabajo de tu vida, una casa en un barrio tranquilo, etc... lo que podríamos llamar una vida perfecta y de repente, una tarde al volver del trabajo las encontraras muertas en la cama? ¿volverte loco?¿pegarte un tiro en la cabeza con una 45? O tal vez.... ¿buscar venganza? Ahora puedes, metiéndote



▲ Max Payne es un juego de acción frenética. La mayoría de las veces los escenarios acaban llenos de agujeros

en la piel de Max, un policía retirado y que busca venganza después de casi tres años. Durante todo este tiempo, Max sale de la policía, se mete en movidas con todo dios y se deja caer por lugares habituales de mafias y bandas criminales de las zonas más peligrosas de Nueva York, efectivamente, en la boca del lobo, buscando pistas sobre el responsable de lo ocurrido aquel día.

Control adaptado a PS2

Como todo sabréis Max Payne primeramente salió para PC, por lo que una pequeña comparación es inevitable con la versión de PS2. Lo primero que hay que resaltar es que no han hecho una conversión del todo perfecta, ya que deberían haber cambiado las opciones de vista de ratón por algo parecido a lo que ocurría en Tomb Raider por ejemplo. El fallo que han cometido, es el de continuar con la dinámica del puntero como punto de mira al igual que ocurría en PC y por ello la han cagado, ya que ahora el control es mucho más complicado y menos intuitivo, por lo menos a la hora de aprenderlo. Una vez dominado el extraño modo de control y de manejo que tiene Max Payne, podemos empezar nuestra aventura por las calles de decenas de barrios por los que trascurre la trama. Edificios, casas de lumis, bares, etc... todos ellos con lugares secretos y un montón de munición para que no te quedes sin ella en el momento menos esperado. También podrás recoger analgésicos para recuperar algo de vida. Todos los personajes al morir, dejan su arma tirada para que la puedas recoger al igual que la munición de las mismas. Una de las ventajas que tiene Max Payne es que puedes apuntar automáticamente con lo cual, atinar en tus disparos te resultará mucho más sencillo, a esto le podemos añadir que también podemos ralentizar el tiempo con el Bullet Mode que conseguirás a medida que vayas matando enemigos. Este modo sirve para dos cosas, bien para acabar con muchos enemigos a tiempo ralentizado o bien para esquivar disparos al entrar en una sala repleta de enemigos armados hasta los dientes.

Detalle gráfico

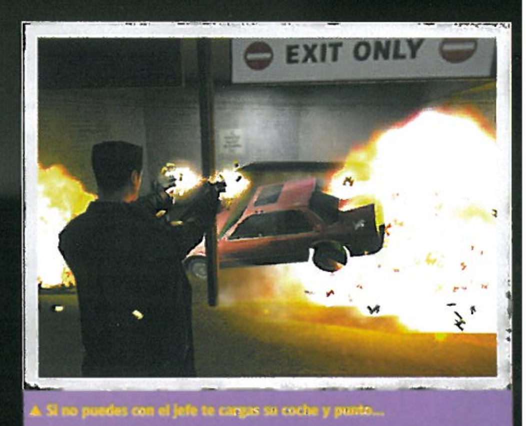
Tampoco podemos decir que Max Payne sea uno de los mejores juegos gráficamente, pero si tiene grandes detalles técnicos como los escenarios o las imágenes FMV, que en este caso vienen dadas en viñetas al estilo cómic, pero que aportan un toque de originalidad muy particular. Gracias a la perspectiva en tercera persona tenemos un campo de visión más amplio con lo cual, podremos ver a todos los enemigos en pantalla salgan de donde salgan.



Un juego original donde los haya

Sin duda alguna, Max Payne nos ha llamado mucho la atención, por su particular estilo de juego y su fascinante trama, pero que deja mucho que desear en algunos aspectos técnicos como por ejemplo el de la cámara, que lía mucho y entorpece en casi todo el juego.

Hightower



▲ Si no puedes con el jefe te cargas su coche y punto...

▲ Los cócteles Molotov son de gran utilidad. Todos contra el fuegooo...

ANALIZADOR ★ TOP

Apartado	Nota
GRÁFICOS	9
Buenos, pero no llegan a la altura de otros títulos hasta la fecha.	
MUSICA Y FX	10
FX muy reales, doblado al castellano.	
CONTROL	7
Muy difícil hasta que se le coge el tranquillo.	
INNOVACION	9,5
Un modo de ver la aventura muy particular.	
JUGABILIDAD	9,5
Muchas armas, caminos y opciones de juego.	

Interes: 1ª HORA | 1ª DÍA | 1ª FIN SEMANA | 2ª FIN SEMANA | 1ª MES | 2ª MES

LO BUENO Y LO MALO

Lo bueno	Lo malo
Los gráficos. El sonido de las armas es casi real. Una historia enganchante.	La cámara es pésima en algunos momentos y lía mucho. El control es horroroso al principio.

PUNTUACIÓN FINAL: 9

1-4 jugador | 1 × CD | Distribuidor Electronic Arts | Desarrollador EA GAMES | Fecha de salida Disponible | Tipo Shooter 1º persona | PlayStation 2



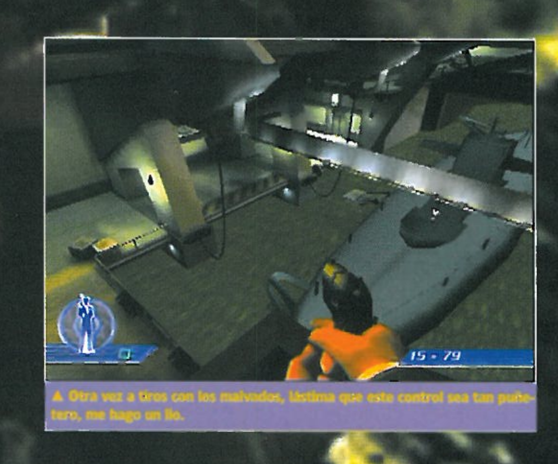
JAMES BOND 007... AGENTE EN FUEGO CRUZADO

BOND VUELVE CON TODO EL ARSENAL

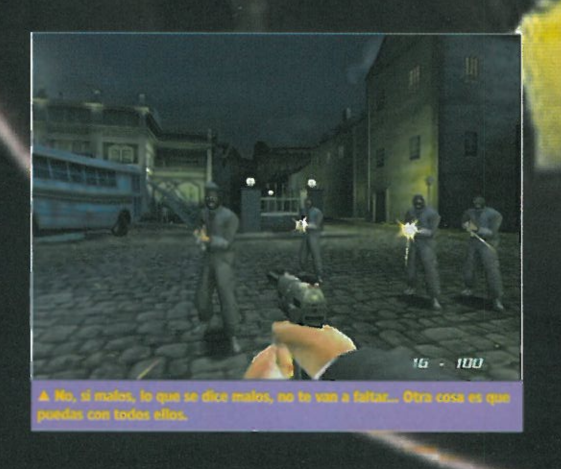
Me llamo Bond, James Bond... sí, ya sé que es una forma muy clásica de comenzar a analizar un producto de este popular personaje, pero es la forma apropiada, y más en un caso de estos, donde se nos ofrece un título de calidad que va a dar, y ya está dando mucho que hablar. ¿Pero quién es verdaderamente 007? Se trata de uno de los personajes más emblemáticos del mundo del cine, que con el paso de los años, se ha ido introduciendo en otros campos, como el de los libros, y más recientemente de los videojuegos. Fue creado por Ian Fleming hace ya muchos años, y desde entonces ha ido adoptando la cara de diferentes actores que han sabido dar con creces la imagen de ese Bond seductor al que todos estamos acostumbrados. Sean Connery, Roger Moore, Timothy Dalton y el más reciente, Pierce Brosnan, son algunos de los actores que han dado vida a este singular personaje, mitad Don Juan, mitad mafioso, que ha salido airoso y triunfal de todas las misiones a las que se ha visto enfrentado a lo largo de su larga historia. No es la primera vez, ni será la última, en la que el popular 007 hace aparición en el mundo de los videojuegos. Hizo su debut hace unos años con "Goldeneye", y desde entonces han aparecido otros títulos como "Tomorrow Never Dies" o "The World is Not Enough". Estos títulos estaban identificados de forma casi total con los argumentos de las películas del mismo nombre; sin embargo, ahora se nos presenta una historia totalmente original y con un desarrollo muy interesante.

La historia nos llevará a numerosos lugares del continente, y nuestro objetivo principal será desmantelar la red terrorista de Malprave, un criminal que está intentando conseguir el dominio del mundo mediante la fabricación de clones humanos producidos en su base secreta. Para ello, tendremos que ir realizando numerosas misiones en las que deberemos infiltranos en bases terroristas, perseguir coches, rescatar secuestrados, etc. Las misiones comienzan por ser variadas, aunque puede que con el paso del tiempo se nos hagan un poco típicas o repetitivas, recordándonos en muchos momentos a las ya vividas en juegos como Syphon Filter o C12.

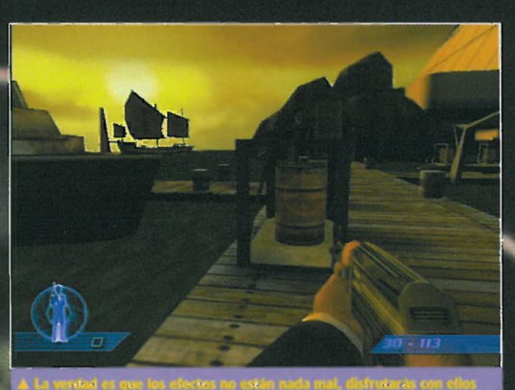
Desde el comienzo deberás introducirte en la piel de James Bond, comenzando por infiltrarte en un laboratorio enemigo para rescatar a una bella señorita que está a punto de ser enviada al otro lado. Desde ahí, te introducirás en una historia



▲ Otra vez a tiros con los malvados, lástima que este control sea tan puñetero, me hago un lío.



▲ No, si malos, lo que se dice malos, no te van a faltar... Otra cosa es que puedas con todos ellos.

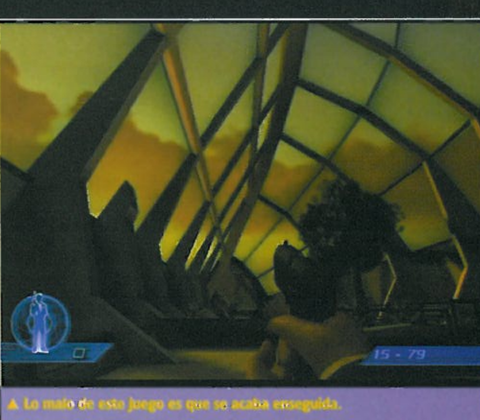


▲ La verdad es que los efectos no están nada mal, disfrutarás con ellos



▲ Te encantará el doblaje y el sonido, parecerá que estas en la peli.


▲ No olvides que 00/ siempre ha tenido ayuda con nuevos artilujios que le han sacado de mas de un apuro.



▲ Lo malo de este juego es que se acaba enseguida.

que poco a poco se irá complicando y de la que tú serás el encargado de hacer que tenga un final feliz. Para ello lo primero que deberás hacer es acostumbrarte a un control de juego bastante peculiar, donde el la utilización del mando analógico es imprescindible para que puedas moverte, apuntar y realizar todas tus acciones. Lo pasarás un poco mal al principio, porque es un tipo de control al que no estamos muy acostumbrados. A la hora de conducir coches y disparar esos problemas desaparecerán para dar lugar a persecuciones interesantes, divertidas, y bien trabajadas. Para todas tus misiones contarás con la ayuda de una serie de ítems producidos por la agencia secreta de Bond, que varían desde un láser de infrarrojos, pistolas de última generación, ganchos y descodificadores, etc...

El aspecto gráfico es bastante destacable. Los chicos de EA nos tienen ya acostumbrados a esta calidad gráfica, por lo que no nos ha sorprendido demasiado. Los primeros planos están bien trabajados, y las animaciones no se quedan muy atrás en este aspecto. Como en los juegos deportivos, se han utilizado capturas reales para las escenas animadas, con lo que se han conseguido detalles muy satisfactorios, como las caídas de los enemigos a los que aniquiles, que dependerá de la posición que ocupen en el escenario.

El sonido y la música no se quedan muy atrás. Se ha recuperado la banda habitual de las películas de James Bond para la ocasión... sí, las chicas Bond también están presentes. El sonido es bastante satisfactorio, porque se ha realizado un doblaje de calidad acompañado de unos efectos apropiados. Es de agradecer una traducción tan buena, y todas las compañías deberían tomar ejemplo de esta estrategia de EA, que siempre dobla los juegos pensando en los miles de consoleros del mundo.

La jugabilidad también da la nota, ya que las misiones son variadas y entretenidas, aunque quizá en este aspecto si podamos incluir algún "pero". Tanto las misiones como el juego se nos hacen demasiado cortos. Las 12 misiones existentes nos saben a poco, y este aspecto creemos que no está acorde con el precio del juego, que ronda la cifra nada respetable de 60 euros (ya deberías saber traducir a pesetas). Otro aspecto criticable es la inteligencia artificial. Los enemigos son un poco bartolos, y a veces parece que no te quieren matar.

Estamos por tanto ante un juego de calidad aceptable, pero al que quizá le falten algunos detalles para convertirse en uno de esos títulos con la etiqueta de "recomendables".

Dani López

ANALIZADOR ★TOP

GRAFICOS	9
Muy buenos. A lo que nos tiene acostumbrados esta serie.	
MUSICA Y FX	9
Gran doblaje. Se agradece.	
CONTROL	7
Se hace muy complicado al principio. Un poco extraño.	
INNOVACION	7
Nuevo argumento, pero misiones algo típicas.	
JUGABILIDAD	8
Se hace un poco corto....es el fallo.	

Interes

1ª. HORA | 1ª. DÍA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1ª. MES | 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

La traducción. El modo multijugador. Los gráficos. Una nueva historia de Bond. Animaciones muy logradas.

Se hace muy corto. El control se hace un poco complicado al comienzo. Un poco lineal.

PUNTUACIÓN FINAL: 8

1 multi: si jugador

1x

Distribuidor Infogrames
Desarrollador Magic Lantern

Fecha de salida Disponible
Tipo 3D

PC

COMBAT

Un Clásico

Para llevaros un poco sobre la historia de Combat tendréis que regresar (los que puedan) aproximadamente al año 1977, entonces sacaron a la luz un juego que hizo furor, estaba disponible en la vieja consola de videojuegos ATARI 2600, se trataba de un juego de tanques en el cual tenías que destruir a tus oponentes a través de distintos mundos. El concepto del juego es bastante simple para nuestros tiempos pero en aquellos años fue uno de los mejores juegos y consiguió tener muchos adeptos.
Esta vez la gente de Magic Lantern han querido resucitar a ese clásico haciendo un remake del mismo pero incluyendo multitud de reformas y cambio del estilo gráfico. Pero si queréis saber si han conseguido hacer renacer al antiguo juego y que nos vuelva a hacer disfrutar de sus combates contra la máquina o contra un adversario, os invito a que leáis las siguientes líneas.

¿MEJORA GRÁFICA?

Lo primero que nos llama la atención nada más ejecutar nuestro juego es la introducción, que no sabemos si por querer hacernos recordar que es un remake de un clásico o por otro motivo pero además de que tan sólo cuenta con la animación de la presentación de las empresas y el logotipo de Combat, estas introducciones están a tan bajo nivel de resolución que se ven totalmente pixeladas como en los juegos antiguos.
Si bien una vez dentro del juego buscamos que haya habido una gran mejora gráfica cabe decir que tanto los escenarios como las naves han sido rediseñados en 3D pero la calidad gráfica, teniendo en cuenta en la época en la que estamos, no raya a gran altura. Contaremos con escenarios en 3D poco detallados y con texturas demasiados simples basándose en degradados a dos colores. Los fondos son planos en 2D que en la mayoría de los casos representa el espacio exterior. Tendremos tres tanques a elegir para recorrer los distintos escenarios.

NADA ESPECIAL

A través de los más de treinta niveles para un solo jugador incluyendo algunos secretos que deberemos buscar, tendremos que enfrentarnos a más de veinte tipos de enemigos que patrullarán y protegerán todos los caminos para hacerte parar, además al final de cada nivel tendremos que enfrentarnos al monstruo metálico que será bastante más grande que los tanques anteriores. Aunque para llegar a lograr nuestra victoria obtendremos a lo largo de cada nivel con más de una docena de extras o power-ups, que nos darán distintos tipos de armas, armaduras y potencia de motor.
El control de cada una de nuestras seis naves a elegir más cuatro ocultas, es algo complicado por el sistema utilizado de deslizamiento, a pesar de tener que usar pocas teclas para manejarlo, al principio se nos irá bastantes veces por los precipicios existentes y nos estaremos chocando contra las paredes constantemente para poder girar o frenar nuestro tanque.

VIEJAS GLORIAS

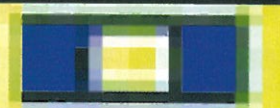
En el interfaz del juego se nos indicará el número de vidas por medio de un dibujo de un tanque rojo, así como también el número de puntos que llevamos acumulados en esa fase y en total. Además también nos pondrá que arma está activa en ese momento desapareciendo en el momento en que se nos agote. Tendremos dos modos de juego, modo en un solo jugador en el cual tendremos que ir pasando las fases destruyendo a los enemigos y el modo multijugador en el cual podremos jugar a través de Internet o por LAN (juego en red). En el modo multijuga-



▲ Esto es lo que podría ser uno de los efectos más espectaculares del juego.



▲ Es impresionante el logro de los disparos y las explosiones.



dor no tendremos excesivo lag (tiempo de retardo) si usamos un modem de 56Kb, al menos que nos juntemos un número notable de tanques que puede llegar a resultar un caos.
En el modo un jugador tendremos también la opción de un tutorial donde se nos introducirá en el uso de nuestro tanque y otro modo donde podremos elegir en que nivel queremos jugar introduciendo el nombre de dicho nivel. Pero si queremos pasarnos todo el juego deberemos hacerlo de un golpe, ya que no cuenta con la opción de guardar partida, es algo que podría haberse incluido porque se echará mucho en falta.

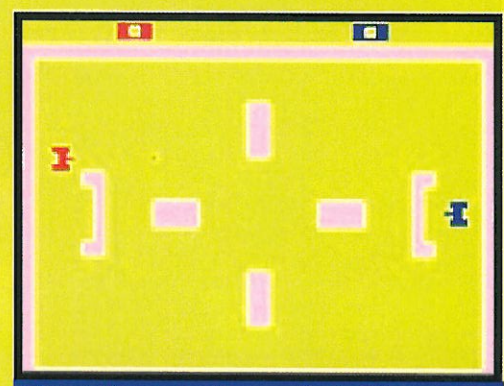
DECEPCIÓN

Dentro del CD-ROM contaremos con dos extras, el primero que es un editor de niveles y el segundo, la inclusión de un emulador donde encontraremos los dos juegos que salieron hace más de 20 años y que nos darán la oportunidad de disfrutar del juego que hizo de Combat un clásico. Por lo que para resumir tendremos que decir que el remake ha dejado mucho que desear haciendo parecer un juego que hubiera tenido éxito hace diez años pero que en nuestros tiempos se queda algo desmejorado. A pesar de todo sabemos que los juegos simples no tienen porque ser aburridos y puede que a los amantes de los clásicos y de los juegos simples les guste esta nueva versión de este aclamado clásico.

Miguel A. Segovia ("Paran0ic0")



No está mal el modelito para ir al curro, jeje.



A pesar de tener peores gráficos era mucho más adictivo el juego original.



Cada vez que tu nave sea destruida se partirá en pedacitos, ¡que bonito!



Para pasar de una fase a otra deberás cruzar este simulacro de agujero negro.

Requerimientos mínimos: PentiumII 350 Mhz, 32 Mb RAM, CD-ROM 4x, 150 Mb de Disco Duro, Tarjeta Gráfica 12 Mb. Multijugador: Sí TCP/IP LAN

ANALIZADOR ★ TOP

GRÁFICOS	6
Muy simples, poco detallados, parecen de hace una década.	
MUSICA Y FX	6
Usa un estilo electrónico, pero no nos mete en la acción.	
CONTROL	6
Aunque llegaremos a controlarlo es bastante malo.	
INNOVACIÓN	3,5
El nuevo diseño en 3D y poco más.	
JUGABILIDAD	6
A los amantes del clásico les gustará.	

Interes

1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Rediseñados los gráficos en 3D, nos incluye el antiguo juego emulado.

▼ Un clásico como este se merecía algo más

PUNTUACIÓN FINAL: 6



1 jugador | 1 x CD | Distribuidor Sony CE | Desarrollador Sony CEI | Fecha de salida Marzo | Tipo Puzzles 3D Plataformas | PS2 PlayStation 2



Un juego digno de mención

Para muchos, ICO puede ser uno de tantos juegos que salen cada año al mercado internacional, sin mayores puntualizaciones ni comentarios respecto a otros juegos de las mismas características que puedan llegar a nuestras manos, de no ser porque tal vez, sea el primero de una nueva clasificación o mejor dicho un nuevo estilo de juego en el mundo de las consolas. Es ni más ni menos que una mezcla entre juego de aventuras y juego de puzzles laberínticos donde tu eres el protagonista principal y has de rescatar a una princesa en apuros, sin utilizar la fuerza bruta y sabiendo en cada momento cuando dejar de lado a nuestra protegida y cuando llevarla de la mano para no perderla de vista. En Japón, ICO ha tenido una increíble acogida por parte de todos los usuarios de PS2 y esperemos que también de otras consolas, si es que se da el caso de su aparición para otras plataformas como X-Box o Game Cube, o incluso PC, ya que no es un juego específico para un tipo de usuarios concretamente, sino más bien, se han mezclado dos géneros para darle mayor auge al título y convertirlo así en el juego revelación de la temporada. Sin duda alguna, se ha conseguido, más o menos, lo que se esperaba, y es causar furor entre los usuarios, haciendo que la gente hable del juego y de una buena crítica del mismo, para así hacerlo popular, algo que han conseguido, por lo menos en Japón. Todos sabemos lo raritos que son los japos para esto de los juegos y que normalmente no tiene una buena aceptación en el mundo occidental, pero éste no es el caso de ICO, ya que es un juego adictivo a más no poder y donde la jugabilidad es el punto clave del mismo.

Una historia encantadora

ICO es un juego algo extraño en cuanto a argumento y diálogos se refiere, pero que enganchará hasta al menos jugón. Se basa en una era pasada, o mejor dicho ficticia antigua, como si se tratara de una vieja leyenda, donde los hombres con cuernos eran sacrificados para otorgarle poder a los espíritus malignos del más allá. En uno de estos rituales, un chico con cuernos, consigue escapar de su prisión y se encuentra con otro ser bastante extraño encerrado en una jaula en lo alto de una torre. Tras una larga conversación la chica le explica que ella es la clave para la liberación de los espíritus malignos en el mundo donde los hombres con cuernos coexisten con las demás razas. Tu misión en toda esta movida, es la de sacar a la chica, que supuestamente es una princesa o algo por el estilo, de este lugar que es como una especie de castillo laberíntico donde cada estancia es un mundo nuevo a descubrir. La

▲ Fíjate en los efectos de luz y de sombra, son toda una pasada.

▲ Notarás la suavidad con la que se mueven los personajes por el escenario.

▲ El control, una maravilla, te permitirá moverte con soltura.

▲ No son gráficos, sencillamente son graficazos.

trama es bastante sencilla y a la vez complicada, ya que pocas veces son las ocasiones que tendrás de enterarte algo de la historia, por eso deberás prestar atención para no perderte ni una palabra de lo que dicen. Una de las cosas que nos han llamado la atención, es que los espíritus, hablan en un idioma muy extraño por lo cual resulta imposible enterarse de lo que están diciendo y ni siquiera sale traducido en los subtítulos, algo realmente curioso, pero que a lo largo de la historia encontraremos su significado y el por qué de esa curiosidad.

Gráficos muy agradables

En ICO se ha realizado un trabajo realmente admirable, por lo menos desde nuestro punto de vista, y es que se ha conseguido un efecto muy bueno y una combinación de gráficos excelentes, en otras palabras, han mezclado dos formas de diseño como son el estilo manga con escenarios completamente 3D diseñados por ordenador y generados en tiempo real. Para una mayor comprensión de esto, hay que decir que los personajes tienen un diseño muy particular, asemejándose mucho a lo que fue en su momento el estilo de Fear Effect, con personajes dibujados a estilo manga pero con unos buenos escenarios y efectos de luz y sombras. Ahora el detalle y el desarrollo es aún mayor, llevando las posibilidades de la consola a niveles hasta ahora increíbles. Los efectos de luz y sombra en los personajes o en los mismos escenarios en 3D son realmente alucinantes y dignos de admiración. Los escenarios tienen un alto nivel de detalle, tanto en las texturas, ofreciendo un amplio abanico de colores y formas en todas sus fases, como en su complejidad, pudiéndose convertir en quebraderos de cabeza para algunos. A veces incluso nos detendremos en el juego para admirar su belleza y su magnífico detalle tanto artístico como gráfico.

La ambientación en ICO

La ambientación es otro de los factores que más nos ha llamado la atención junto con el aspecto gráfico. En este punto podemos destacar los FX y sonidos de ambiente, que acompañan al juego a lo largo y ancho de la aventura. La música es un factor importante, en eso estamos todos de acuerdo, y tal vez sea un aspecto algo flojillo del juego, pero esto se ve recompensado gracias a la ambientación del mismo entorno, los pájaros cantando, las pisadas en la hierba, los árboles moviendo sus ramas con el suave viento que los acaricia, etc... en fin, que tal vez la música sea algo pobre, pero lo que realmente nos impresiona de este aspecto son los efectos, que por una vez creo que superan en nota a la música de un título, por lo menos de este estilo de juego.

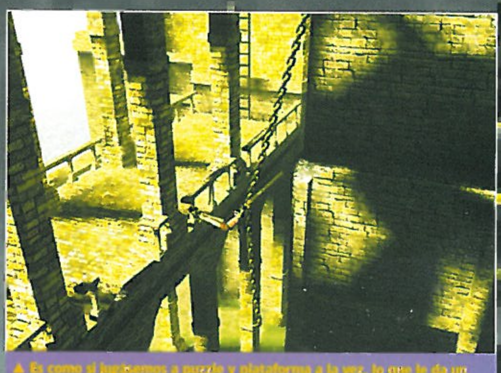
Jugabilidad a raudales

En ICO se ha buscado la posibilidad de agradar al usuario con su buena manejabilidad y su suave respuesta de movimientos, y lo han conseguido. Para nuestro gusto, este, es el juego con mejor control que hemos probado hasta ahora, siempre claro está, dentro de su categoría. Agradable en todo momento, con una respuesta inmediata y muy suave, permitiéndonos realizar casi cualquier tipo de movimiento en el escenario, rápido, preciso, etc... muchas serían las definiciones que se le pueden dar, pero nos quedamos con una muy concreta, perfecto. Cualquier juego de plataformas envidiaría esta suavidad con la que se mueven los personajes por el escenario y su precisión de respuesta inmediata a cada movimiento que hacemos con el mando analógico, ya sea moverse en cualquier dirección o bien agacharse, o saltar en un sentido o en otro, etc... Infinidad de posibilidades en cuanto al movimiento del personaje se refiere, porque si hablamos de las acciones o posibilidades de nuestro amiguito, podríamos decir que son más bien pocas y muy pobres. Solo podremos utilizar unas cuantas y muy básicas, como saltar, golpear con un palo o con una espada y agarrar objetos gigantes para desplazarlos de un lado a otro o bien llevar de la mano a nuestra amiga para que no se nos pierda por el camino. Pocas pero necesarias todas las acciones del personaje que a lo largo del juego tendremos que utilizar muy a menudo.

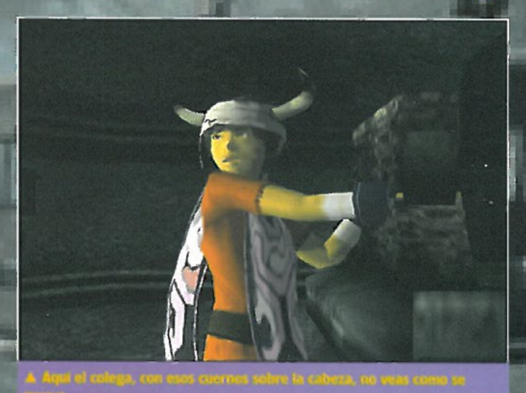
Apto para todos los públicos

Tal vez pueda resultar algo raro al principio e incluso muy simple para un público ya crecidito y experimentado en esta materia, pero la adicción de este juego es tal, que solo por ver todos los detalles del mismo, merece la pena echarle un vistazo y comprobar de lo que es capaz realmente nuestra PS2. Hay que dar la enhorabuena a los programadores porque han sacado un juego digno de admiración y que revolucionará el concepto de juego de plataformas.

Hightower



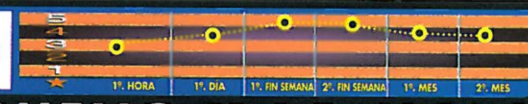
▲ Es como si jugásemos a puzzle y plataforma a la vez, lo que le da un interes superior.Sobre todo para los que le gusta el género.



▲ Aquí el colega, con esos cuernos sobre la cabeza, no veas como se mueve.

ANALIZADOR ★ TOP

Apartado	Nota
GRAFICOS — Los efectos de luz y sombra junto con los personajes, son muy buenos.	9,5
MUSICA Y FX — Música algo pobre, pero efectos de sonido alucinantes.	9
CONTROL — En una sola palabra, perfecto.	10
INNOVACION — La primera mezcla de plataformas y puzzle que hemos visto.	10
JUGABILIDAD — Movimientos precisos, pero poca acción a lo largo del juego.	9



LO BUENO Y LO MALO

↑ Los graficazos, sus escenarios, personajes, efectos de luz y sombras, etc... La ambientación. Su exquisito control.

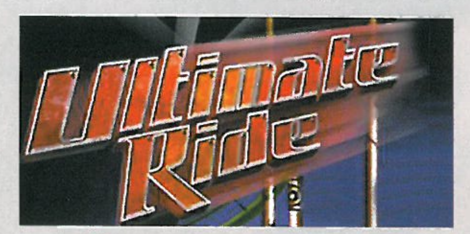
↓ Es bastante corto y sencillo para usuarios experimentados.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,5

1 jugador

Distribuidor Electronic Arts
Desarrollador Disney Imagineering
Fecha de salida Disponible
Tipo Simulador

PC



Crea monta y disfruta

Han pasado por nuestras manos varios juegos sobre construcción en distintos formatos, a pesar que en alguno de ellos tendríamos que construir un parque de atracciones en ninguno de ellos se centraba exclusivamente en una atracción que a todo el mundo siempre nos gustaba recalcar, se trataba de la montaña rusa. Pues bien aquí tenemos un nuevo simulador donde podremos crear una montaña rusa a nuestro antojo y con la cual podremos hacer mil virguerías.

Para comenzar diremos que Ultimate Ride es el primer juego de montañas rusas en 3D que se realiza en tiempo real, tendremos que diseñar, testear y montar para crearla a nuestro parecer o para llegar a completar las misiones que nos serán encomendadas. Sentiremos el verdadero placer la velocidad e incluso abra momentos en que sentiremos como la adrenalina se nos dispara por la emoción y el realismo.

MADERA, ACERO O SUSPENDIDA

Para comenzar el juego tendremos un menú de inicio donde podremos escoger entre uno de los dos modos de juego existentes, el modo construir montañas donde no tendrás ninguna pega a la hora de montarte la montaña rusa más extravagante, y el modo atracción ingeniero en el cual te pondrán una serie de retos que deberás ir cumpliendo para además ir activando otros retos que estarán ocultos. En todos ellos deberás completar una montaña rusa ya empezada y conseguir que ninguno de los términos exigidos se salga de su límite usando para ello cotas de altura o peralte para así llegar a conseguir la atracción más emocionante y segura de todas las existentes.

El sistema utilizado para la construcción es bastante fácil a la par que complejo, puede que sea una contradicción pero a continuación explicaré el porque. Antes de empezar a construir una montaña deberemos elegir en qué tipo de rail queremos construirla entre los tres existentes: montaña de madera, de acero y la suspendida. Cada una de ellas tiene unas propiedades distintas que deberás tener en cuenta a la hora de crear; por poner un ejemplo las montañas de madera parecen las más sencillas y para los más atrevidos también serán las más aburridas, pero sin embargo son un gran logro científico por su complejidad de curvas y rasantes. Con las montañas de acero se consiguió un efecto que con las de madera sería prácticamente imposible que es la inversión para hacer loopings y tirabuzones; luego con las montañas suspendidas se sumó un gran contenido que era el poder ir colgado de la montaña rusa que daba una gran sensación que gusta al usuario.

En la pantalla de construcción se nos presentará un menú sencillo donde todas las opciones están al alcance de la vista, tendremos para elegir entre distintos tipos de rail como puede ser una curva tanto izquierda como derecha, looping, tirabuzón, etc... En una ventana adicional tendremos la información de cada tramo de vía donde se nos indica la altura, distancia e inclinación de la vía entre otros datos.

GRÁFICAMENTE REALISTA

Como dijimos anteriormente Ultimate Ride es el primer juego con el cual podrás crear montañas rusas en tiempo real, algo que lo hará más impactante y entretenido. Hay que destacar su gran calidad gráfica teniendo objetos en 3D pero de una resolución bastante alta con lo que habrá momentos en los que nos parecerá que estamos viendo un video real.

Tendrás para elegir entre cuatro escena-


Podrás montarte unas historias mientras disfrutas del paseo.


Las montañas de madera son una auténtica belleza artística.


Serás capaz de hacer la montaña más larga y emocionante del cibermundo.

rios diferentes, cada uno con su tema específico. Están disponibles el escenario de asteroide, de montañas, caverna y guías o llamado por nosotros como el manicomio porque estás encerrado en un cubo blanco y las paredes parecen acolchadas. Ya que una montaña por si sólo es divertida ¿Que os parecería si además pudierais añadirle animaciones con objetos varios? Pues bien, cuentas con una ventana donde estarán todos los objetos que dispondrás para decorar y darle un poco mas de vidilla a la montaña, entre otros accesorios tendrás para elegir: un dragón que escupe fuego, un caballero con su gran espada, el big-ben y muchos más.

A la hora de probar tu montaña rusa ya acabada deberás elegir entre varias opciones, primero tendrás para elegir el tipo de cámara que usarás, luego que carrito ocuparás si te atreverás a ir el primero o prefieres resguardarte entre medias; también podrás elegir la música que escucharás

MÚSICA A LA CARTA

Como no podría faltar para añadirle más acción de la que ya tiene, un buen tema de acompañamiento mientras nuestra adrenalina sube hasta el límite por esa caída vertiginosa de 100 metros a más de 120 km/h, no viene nada mal. Para ello se han incluido varios temas de lo más cañero y la opción de poder usar tus mp3 para reproducir a la vez que montas en tu montaña, con lo cual podrás "ir a toda leche" mientras escuchas el último tema de tu grupo favorito o si te da el venazo spanish te pones a El Fary con Apatrullando la Ciudad por ejemplo y pegas un momento de lloro por tantas emociones juntas.

Pero no sólo iba a ser la música ¿Cómo iba a faltar el ruido especifico de las montañas rusas siempre que están haciendo su recorrido cada vez que esperas en la cola y pasa por tu lado el carro a toda velocidad, ese sonido con la mezcla del aire y el chirrido de las ruedas? Pues este efecto está bastante bien conseguido ya que no siempre sonará igual, según este el carro acelerando o frenando, subiendo o bajando o la cámara que lleves puesta el sonido será diferente.

CONCLUSIÓN

El resultado obtenido es bastante bueno, tenemos un realismo nunca visto en este tipo de simuladores ya que la sensación de velocidad y parecer que estás ahí presente es alto. Por otro lado, algo que se podría echar en falta son algunos accesorios más y algún que otro escenario extra, pero en conjunto tiene para satisfacernos durante un buen tiempo. Una recomendación especial, aunque pueda parecer tonta, es la de instalarte un ventilador delante del monitor para que te dé la sensación de estar sentado en la montaña. Recomendamos este juego a todos aquellos que tanto miedo les da montar en una montaña rusa y a los valientes que quieren probar con emociones nuevas y ver como quedaría un entramado de raíles bastante ambiguo.

Miguel A. Segovia "Paran0ic0"



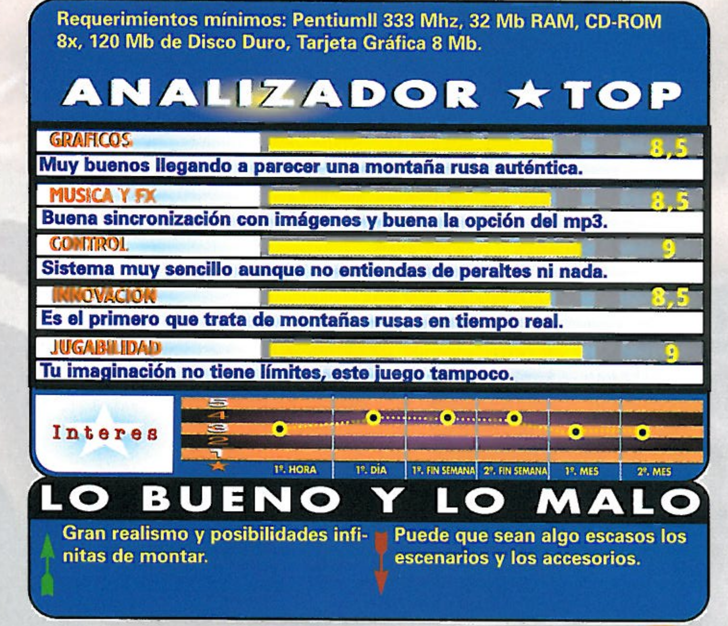
A veces perderás por donde van tus railes, ¡Fíjate que lío hay formado!



Esta montaña rusa esta que arde, si no te lo crees pruébala y verás.



Uff que pasada, haber si a este también se le cae la Coca Cola.





1-4 jugador

Distribuidor Ubi
Desarrollador Bam Interactive

Fecha de salida Disponible
Tipo Conducción

PlayStation 2



DRIVEN

La mayor derrota de "Rocky"

Como todos sabréis, Stallone es uno de esos actores de Hollywood mundialmente conocido por sus innumerables películas de acción taquilleras y espectaculares. Podemos citar aquí títulos como Rocky, Máximo Riesgo, Pánico en el túnel.... A veces, se ha desmarcado un poco del género de acción, como cuando nos sorprendió a todos con su participación en Evasión o Victoria, donde junto a Pelé, actuaba como el portero de un equipo de fútbol de una prisión. Ahora ha vuelto a salir a la luz con una película que no es ni mucho menos de las que no tiene acostumbrados. Aunque no ha salido todavía en las carteleras de nuestro país, te adelantamos que Driven será una película donde Stallone interpretará el papel de un intrépido conductor que participa en arriesgadas carreras, y donde al final.... No!, no te vamos a contar el final, así que ya te puedes esperar a la película. Bueno, el caso es que amigo Rocky ha salido bastante perjudicado en este juego, y aunque todavía no hemos visto la película, esperamos que no sea tan decepcionante y de tan baja calidad como el juego que tenemos entre manos.

Conduce y...conduce

Pues sí, conducir es lo único que vas a poder hacer en este juego. Stallone interpreta el papel de un famoso corredor que ya atraviesa por los momentos más bajos de su carrera. Sin embargo, y como es habitual en la personalidad de Stallone, el no se da por vencido, y pretende volver a situarse en lo más alto, a pesar de tener muchos detractores. Por supuesto, vas a ser tú el que tendrás que ponerte a los mandos para que el protagonista pueda conseguir todos sus objetivos.

Básicamente, existen tres modos de juego, y no esperes encontrarte alguno más o que te regalen por ahí alguna pantallita extra. Nada de eso. Puedes elegir entre un modo arcade, uno historia, y un multiplayer. El primero de ellos es el típico donde deberás ir cumpliendo una serie de puestos en cada carrera para poder seguir avanzando, pero no encontrarás más alicientes que el de avanzar pantalla tras pantalla.

El modo historia tiene por lo menos un poco más de historia, aunque no te esperes un best seller, porque vas a tener todo lo contrario. Entre carrera y carrera lo único que verás serán unas cutres animaciones entre los que presentan las carreras y algunos personajes más, en las que apenas te enterarás de nada y que lo único que hacen es dar paso entre las distintas competiciones. Por lo menos, este modo tiene un poco más

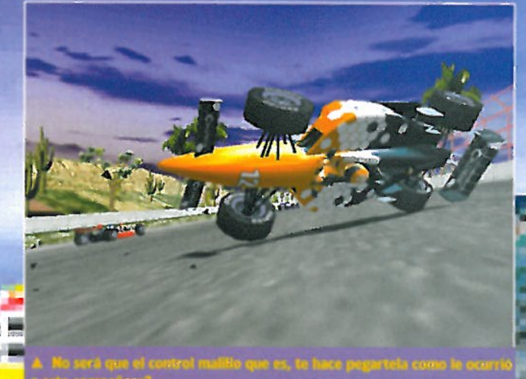
▲ Jo... que pedazo de buga..... Yo qui

de sustancia, y no se queda en lo básico de correr sin sentido como en el arcade.
El modo multiplayer también puede decirse que tiene un poco de gracia, en cuanto que puedes enfrentarte con tus amigos intentando destruir sus coches a la vez que llegas el primero a la línea de meta.

Como se corre

Bueno, las carreras son muy sencillas en todo pero a la vez un poco complicadas. Te explico: son sencillas en cuanto que los circuitos son muy simples y poco detallados, los coches no tienen nada que les de un toque de calidad, y las carreras duran poco y a veces hasta carecen de emoción. Pero por otra parte la complejidad llega con el control, donde pronto descubrirás la enorme sensibilidad de los controles, y podrás ver como el coche se te escapa por todos los extremos de los circuitos en cuanto te pasas un poco dándole al analógico. Vamos, que como puedes ver, las carreras no son ninguna maravilla, porque si a la dificultad de controlar el coche le añadimos la poca calidad de los escenarios, está claro que no nos queda un producto muy apetecible.
Dentro de estas carreras sí se pueden destacar algunos aspectos, como el efecto que se produce cuando alcanzamos una velocidad considerable (aunque te puedes aburrir pronto de él), y los desperfectos que irá sufriendo el coche a lo largo de la carrera, que en ocasiones son un poco irreales y poco logrados, pero por lo menos ya es algo.
Otros efectos si están mejor logrados, como las chispas y las explosiones a lo largo de la carrera, que son de los pocos elementos que le dan un poco de realismo al tema.
La música y los efectos sonoros llegan al aprobado. Sin ser una música muy espectacular, y llegando al punto de repetitiva en algunos momentos, puede pasar. Los efectos del sonido de los coches están bien logrados, así como los diálogos, doblados todos al castellano y con una calidad aceptable.
Con todo este análisis, te puedes imaginar que estamos ante un juego poco recomendable, y que además pertenece a un género donde puedes encontrar juegos de calidad muy superior y al mismo precio. GT3, World Rally Car, o Burnout son solo algunos de esos ejemplos.

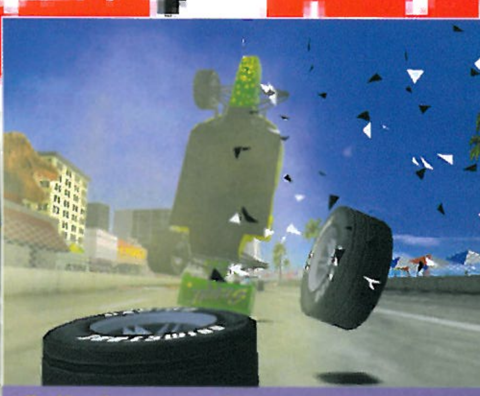
Dani López

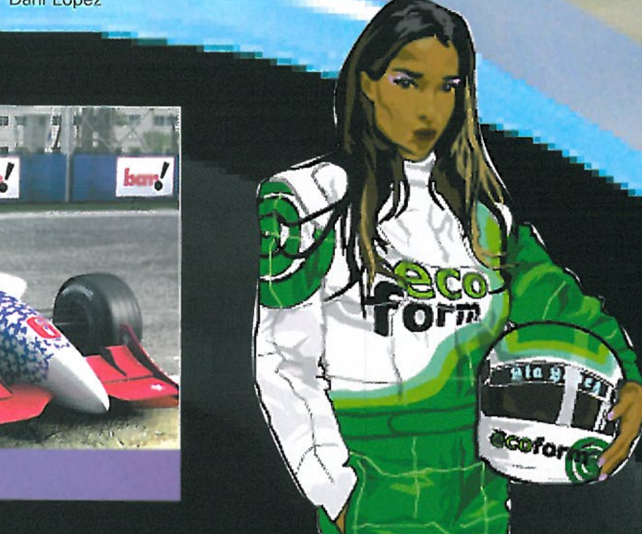

▲ No será que el control malillo que es, te hace pegartela como le ocurrió a este compañero?


▲ Explosiones, golpes, choques, es casi lo único que te puede gustar... si no fuera por ello te aburrirías rápidamente.




▲ Una buena vista, lástima que los gráficos sean tan pobres.

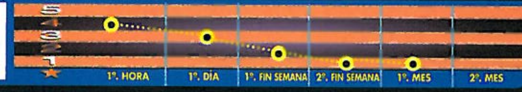

▲ No, si los golpes como este os tienes asegurados.



...o uno.

ANALIZADOR ★TOP

GRAFICOS	6
Feos y poco detallados. Falta calidad.	
MUSICA Y FX	8
Doblaje y sonidos aceptables.	
CONTROL	4
Para lo poco que exige el juego, el control es malo.	
INNOVACION	4
Correr, correr, correr... Novísimo!	
JUGABILIDAD	4
Es muy probable que te aburra rápido.	



LO BUENO Y LO MALO

▲ Un juego con Stallone. Sonido y música de nivel aceptable. Algunos efectos específicos.

▼ Poca calidad gráfica. Poca jugabilidad. El juego cansa y aburre poco. Poco original y trabajado.

PUNTUACIÓN FINAL: 5,2



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:
TOP GAMES C/ José María Galván nº 3, bajo 1-28019. Madrid. O mándanos un e-mail a: topgames@visualdisco.com
Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).
Tío Alberto y Hightower.

SOUL REAVER
José Martorell Rodríguez

(1) Hola como os va todo ,espero k bien me gustaría k me dieseis información sobre el Blood Omen 2 que no he oído demasiado de el pero parece un gran juego. En pocas palabras me lo recomendáis para comprármelo .Bueno gracias y espero k lo publiquéis adiós.
(2) Buenas a todos ,me gustaría k me hicierais una critica del Soul Reaver 2 Legacy of Kain que pienso en comprármelo y hay gente que dice que es malo si es posible me gustaría k contestarais este mail lo más rápido posible .Por cierto m echan dicho k volvéis a Mallorca y k estaréis en flaix fm a k hora emitiréis? contestadme rápido y mucho carril byes.

Tanto Soul Reaver 2 como Blood Omen 2 son grandes juegos y si te gustó la primera parte de Soul Reaver, puedes alucinar en colores, tanto con la segunda entrega como con Blood Omen. El cambio de calidad que vas a notar va a ser enorme. Personalmente me gusta más Blood Omen, pero todavía no ha salido. El otro ya lo tienes en la calle y analizado en el nº anterior de nuestra revista. Si tienes pelas, yo me haría con los dos.
Con respecto a lo de la radio es cierto que estamos en FLAIX, pero todavía no estamos en Mallorca; tranki que no tardaremos mucho

POBRE ALMA... NAKURU
Anónimo

Hola colegas de Top Games, ¿que tal os va? Ahora mismo estoy en el insti pero os estoy escribiendo porque es el único momento del día que puedo hacer lo que yo quiero ^_^ . Además tengo un par de dudas existenciales que por favor espero que respondáis, porque nadie me las aclara, así que me haría mucha ilusión que contestaseis mi carta. ¿Complaceríais a esta pobre alma ... ?
Bueno, hay van:
¿Cuanto tiene que pasar hasta que un juego entra en Platinum? Llevo esperando una barbaridad a que entre el Ehrgeiz y ni flores.

No suele ir por el tiempo, normalmente, para que un juego entre en la gama Platinum, lo que tiene es que haber vendido un alto número de copias. En el caso de Ehrgeiz no se da esta circunstancia, por lo que nos tememos que no lo van a sacar. Vamos, te podemos decir que ni de coña.


by LPS



Lo mejor es que preguntes por las tiendas de videojuegos, es posible que tengan algún ejemplar por ahí escondido y te lo dejen a buen precio.

¿Por que los señores de Square no se van a dignar a traer maravillas como el Chrono Cross a España? Podrían pensar un poco en los usuarios. Los FF bien que los han traído, así que no tienen excusa.

La respuesta es mucho más clara de lo que te imaginas y va por lo de las ventas. No sabemos, sinceramente, que narices les pasa a los de Square con el mercado europeo. No creen que puedan vender tantos juegos como en Japón, salvo excepciones como ocurre con Final Fantasy. Ellos se deben de creer que FF es el único juego que puede vender lo suficiente para traerlo y ¡no saben la cantidad de fans de Square que hay en Europa y más concretamente en España! A esto hay que añadirle el miedo que le tienen a la piratería, y est esta otra de las principales razones por las que no se atreven a sacar más juegos. Así que demos las gracias a los señores piratas por el favor que nos están haciendo a los que somos usuarios legales de juegos.

¿Tampoco hay esperanzas de que traigan algún día el Kingdom Hearts?(Es un juego en el que comparten papel personajes de Disney y de diversos Final Fantasy).

No, no creo que lo traigan. Pero no te preocupes, porque lo estuvimos viendo en el pasado E3 de Los Angeles y no es ninguna maravilla.

Esta ultima no tiene nada que ver con los videojuegos pero por probar,¿sabéis de alguna tienda de Madrid donde se puedan encargar muñecos del FF VIII y IX? Porque llevo 2 años buscando uno en especial y no esta en ningún sitio, estoy desesperada T-T !!

Mira en las páginas de publi de las revistas en las tiendas pequeñas (por cierto, a ver si se animan a anunciarse también en esta, porque no veas si son duros de roer) Suele ser en estas tiendas y en las de cómics, donde se suelen encontrar esas cosas.

¿Se nota mucho que vivo por el FF ...?
Bueno, nada mas, no es una carta muy larga así que por favor contestadla, me haríais muy feliz ^_^. Un saludo a todos los lectores de Top Games y seguid así de guays. Sayonara !!

Pues nada, esperamos haberte hecho feliz.

FINAL FANTASY X
Jaime Pérez
Madrid

Hola tío Alberto y compañía , soy Jaime Pérez Sempere tengo 14 años y vivo en Madrid. En primer lugar os felicito por la revista, el cambio de emisora, que ahora

esta a una hora mucho más accesible para mocos en proceso de desmocurización, y también por Alberto-Games. También felicito a Estela por sus pequeñas obras de arte. Después de un poco de peloteo voy con las preguntas :

¿Merece la pena el FFX si no me gusto mucho el FFVIII? es que lo veo más parecido a él que a los otros dos

Final Fantasy X, merecerá la pena te haya gustado o no al VIII, te gusten o no los FF, te guste o no el Rol y aunque no te gusten los videojuegos también merecería la pena comprarlo. Es una auténtica obra de arte y sólo por eso merecería estar en un museo.

¿Para cuando el Comandos 2 para PS2?¿ y el juego de "the Matrix"?

Comandos 2 sale en Mayo para PS2. Sobre Matriz, la primera y única noticia que tenemos desde hace ya bastante tiempo es que se estaba desarrollando para Xbox.

Si alguien quiere trucos de la PS2 que me escriban a: spunyto@hotmail.com .

Gracias por publicarme la carta , un saludo a tía Sofi y al tío Alberto-Games.

Gracias, les paso tus saludos a los "enanos".

I'M BON...I-BON

Ibon Sánchez Rodríguez
Bilbao

Saludos a Alberto, Hightower y a todos los que os leen:

Soy Ibon desde Bilbao city

Hacía tiempo que no os mandaba nada, desde la era de la PSM o así, la verdad es que también hacía tiempo que no leía vuestra revista, pero hoy me ha dado el puntazo y me la he comprado, no me habéis defraudado, si que es verdad que la revista ha perdido algunos aspectos que la hacían mas atractiva comparando con otras publicaciones, como pueden ser las pedazo de portadas que poníais y que ahora no tiene tantas páginas, pero supongo que no debe de ser fácil la autoedición y tiene mucho mérito que a pesar de que tuvisteis que chapar la PSM habéis sabido salir adelante con la simpatía que os caracteriza y siempre manteniéndoos bien cerca del lector.

De verdad, cuando uno recibe una carta como la tuya se da cuenta de que por lo menos queda alguien en el mundo que se da cuenta de lo difícil que es tirar adelante en este mundillo. Amiguete Ibon, no sabes lo que te agradezco tu reconocimiento. La verdad es que las hemos pasado canutas para sacar esta revista. PSM era una licencia americana y dependía de una editorial muy grande que era MC Ediciones, nosotros éramos los que la hacíamos, si, pero ellos eran los que la editaban. Como te puedes imaginar, Ediciones Minaya no es una editorial tan grande y ya sabes lo que significa eso; hay que buscar apoyos y dinero por donde sea para sacar adelante tu ilusión que, en nuestro caso, se llama Top Games. Personalmente me tocó mucho las narices que nos cerraran PSM, pero me armé de valor y junto con nuestro equipo (que son la ostia) nos tiramos a la piscina y decidimos que la revista que con tanto trabajo y cariño habíamos hecho no podía morir, por lo que decidimos sacar Top Games, que como te habrás dado cuenta es muy similar a la que hacíamos antes. Y mes tras mes intentamos ofreceros lo mejor que tenemos; seguiremos luchando por mantener en el mercado LA UNICA revista 100% independiente que hay en este país.

Mi primera pregunta es sobre si el Final Fantasy X estará finalmente doblado y subtitulado al castellano y si se sabe cuando saldrá.

Si nuestras fuentes no nos fallan, debería salir en Mayo. Estará subtitulado en castellano, pero las voces no estarán dobladas, lo que es una pena teniendo en cuenta que es el primer FF que tiene voces.

También quería preguntaros si se espera algún Syphon Filter para la PS2.

No está confirmado, pero nos atrevemos a asegurar con un alto porcentaje de acierto que tendrá que salir. Ten en cuenta que es uno de los mejores juegos de Sony.

Y por último comentaros que estas navidades cuando fui a pillarme el Time Crisis 2 con la pistolita me dijeron en todas las tiendas que se había cancelado el lanzamiento de la Gcon2 y que ya no la iban a sacar ¿Sabéis algo al respecto?

Pues sí. No es que se haya cancelado el lanzamiento, lo que pasa es que se ha retrasado. Según la lista oficial de lanzamientos que nos ha facilitado Sony, el juego saldrá en un pack con la pistola el 6 de Marzo.

Weno pos eso es todo, un saludete a todos y aquí os mando un dibu dedicado a los de mi clase: Joseba Cordon, Gaizka, Unai Bergara y a alguno mas que se me escapa, ah y a Estela que aunque comete algunos pequeños fallos al dibujar (como todo el mundo) tiene potencial y se le da de muerte.

Pues aquí lo tienes publicado.

ESA TOP GAMES...

Tifa Arisugawa

Hola!!!!

Aparte de felicitaros y tal y cual... me hago breve porque tengo poco tiempo:

¡¡¡Kiero contactar con Paloma Costa!!! Porque no la conozco de nada, y eso de dedicarme un dibujo posss... me hizo muxa ilusión. ¡Paloma, si me lees, Estela y yo queremos contactar contigo!!! Envíame un mail a Tifa_Arisugawa@el_escaflowne.zzn.com

Bueno peña de la redacción, a currar que es lo vuestro :P , y yo me despido.

Besos!

Pues nada, curramos y te publicamos tu dibujo, ya ves...

LARGA VIDA A TOP GAMES

Samuel Orumeño
Algete (Madrid)

¡Hola majos!

Me llamo Samuel y después de felicitar al Tío Alberto por la sucesión, quería haceros una pregunta: ¿Dónde está el tío Fernando? He oído que ha vuelto a Top Radio y que está presentando un programa llamado "Abierto al Anochecer" o algo así. ¿Por qué os habéis separado?

Si, efectivamente ha vuelto al "lado oscuro" y el programa se llama así y es bastante bueno y no nos hacemos competencia. No ha habido ningún tipo de malos rollos entre nosotros, de hecho, muchas veces conectamos los dos programas y nos seguimos vacilando. Simplemente, el Tío Fernando ha querido probar algo nuevo en su carrera profesional y eso merece todo mi respeto. Le deseo que le vaya fenomenal y si no le sale, tranquilo que volverá a la noche más loca. Por cierto, se le echa de menos...

Otro tipo de preguntas: ¿Saldrá Ace Combat 4 para PSone?

Pues no. Ace Combat 4 es un juego programado para PS2 y la PSone no tiene la capacidad de esta. Si no, no hubieran hecho la PS2, ¿no te parece? Otra cosa diferente es que los de Namco quieran sacar algún Ace Combat (totalmente distinto al de PS2) para PSX, cosa que dudo muchísimo.

¿PS2 o GameCube?

Siempre decimos lo mismo, GameCube no ha salido todavía al mercado en España; hasta que no tengamos las dos máquinas para compararlas no vamos a decidirnos por ninguna y aún así no creo que nos decidamos por ninguna en concreto. Cada una tiene sus cosas.

¿Es verdad que a Alberto le mola el Flight Simulator? Cuando quiera le echo un pique a ver si aterriza mejor un 747 o quién hace acrobacias más locas con un Extra 300.

Pues sí que me mola. Es mi juego favorito y estoy absolutamente viciado con él. Por supuesto que acepto tu reto, donde quieras y cuando quieras. A ver si eres capaz de aterrizar el 747 en Gibraltar (yo ya lo he hecho, je, je...) Si quieres que nos echemos unos vuelos (tu o cualquiera que lea esto) suelo jugar casi todos los días un ratillo por las tardes y por las noches, cuando vuelvo de la radio, en Internet. Mi nick, para que me identifiquéis es Herrdirec y suelo usar el Roger Wilco para comunicarme con la peña que juego. Así que ye sabéis, cuando queráis volamos.

JUGÓN DEL MES



Vaya, no me lo podía creer, resulta que ahora regaláis juegos si os contamos nuestra experiencia (muy dilatada en mi caso) como jugadores, aunque claro está que muchos pueden inventarse cosas, no será ese mi caso, y podéis hacerme cualquier tipo de pregunta para cercioraros de que digo la verdad... anda! Que maleducado soy!, se me ha olvidado saludaros... es que con la emoción que me ha entrado de poder relatar mi vida con este sector...soy Pablo Royuela... os suena? Saludos a todos que como empiece a decir nombres no acabo y lo sabéis, jejeje. Por cierto, me han publicado una cartita en El País poniendo un poco patas arriba a esos mal informadores sobre videojuegos y rol, serán desgraciados los muy... ejem...

Mi andadura en este mundillo comenzó cuando cursaba 3º de E.G.B.... puf, hace ya la tira de años. Si bien es cierto que llevo jugando desde los 3 añitos, con mi Spectrum, a juegos como el Chess Master, donde un anciano mago que podía transformarse en águila recorría escenarios con escaleras para arriba y para abajo... me encantaba!!!, también jugaba mucho a una versión del Galaga, pero no era Galaga... pero no importa, era tremendamente divertido ver como iban bajando los marcianos de colores y yo los destruía con mi disparo (una raya...) mientras me guardaba de ellos bajo... construcciones digamos, o el Correcaminos... un correcaminos tenía que pasar de un lado a otro de la pantalla superando trampas... que tiempos! También recuerdo una máquina que era como una consola... que tenía dos mandos con una rueda a modo de pad con lo que jugaba al pong, dos palos a ambos lados de la pantalla golpeaban un cuadrado a manera de bola... ni Virtua Tennis ni gaitas! Y cuando subías la velocidad... mi hermana se ponía a llorar porque no veía la pelota.... jejeje, la compró mi padre en Alemania en el año 80... imaginad!

Pero como dije antes, mi verdadera andadura, comprándome revistas e interesándome de veras por este mundillo fue en 1992... por mi comunión me regalaron una Game Boy con el Tetris y el Super Mario Land... con esa consola jugué a juegazos de la talla de Tennis, el World Cup, Super Mario Land 2 y luego el 3 (Wario), juegos como Pac-Man, Spiderman (no me gustó nada), y atención... DYNABLASTER!!!, que vicio... es el Bomberman pero en GB. Pero sin lugar a dudas el juego que aun a día de hoy sigo quemándole los circuitos fue y es The Legend of Zelda: Link´s Awakening... lo compré en Orlando, cuando fui a Disneylandia, tenía el manual en inglés pero no me importaba... era adicción en estado puro, recolectando los instrumentos para despertar al Pez Viento, la lucha contra el demonio..., tuve más juegos, pero no me acuerdo de todos(algunos eran cartuchos de esos con 30 juegos japos todos ellos y pasabas de uno a otro apretando un botón amarillo), a ver a ver... Solo en Casa, Hook, Elevator Action, el del tío Gilito, uno como el de la serpiente del Nokia... buf una burrada de ellos. Mientras, en casa de un amigo me viciaba como loco a la Mega Drive, al Streets of Rage, Golden Axe, Dragon Ball Z, Super Street Fighter II Turbo Special Champion Edition (toma nombrecito), al Sonic, Sonic 2 (con el zorro a dos jugadores que era inmortal... que risa), al Rey León... también tenía la Mega CD, y tenía uno de Batman, uno de coches y mi favorito, un Final Fight... gran ovación por favor! En casa de otro coleguita conocí a mi segunda consola, la Super Nintendo... de hecho es mi favorita y la única que aún conservo junto a la Game Boy de aquellos tiempos. Juegos como el Zelda, Final Fight 2, Dragon Ball Z 2: La leyenda del super saiyajin (por qué estaría en frances???), Súper Soccer, ISS, Killer Insict, Mario World 1 y 2 (si el Yoshi´s Island), que más que más... bueno mis favoritos fueron los RPG en castellano, primero fue Illusion of Time... se me cae la baba... Secret of Evermore... regresa Square... y Terranigma... enorme...argh! Sin dejarnos al inolvidable Secret of Mana!, luego el Stunt Race FX y el Starwing (que me acuerdo lo anunciaban en el juego de la Oca de antena3, recordáis?) me metieron en el mundo de las 3d... estoy seguro de que me dejo juegos, pero me es imposible recordar todos.

Mientras jugaba con las consolas también tenía tiempo para echarme unas partiditas al PC, al Monkey Island, a juegos de esos muy básicos... los basic de hecho se llamaban, pero sobre todo... la mejor aventura gráfica que se ha hecho jamás, desarrollada por Lucas Arts... LOOM!, con hechizos creados por música... gremios de tejedores... de pastores... creo que la reinstalaré de nuevo. Tampoco olvidemos mis partidas al Wolf 3D, o al DoomII... y más pero mi memoria es finita.

En 1997 viajé a New York, y allí conocía la Play y la N64, en 1998 me compré la N64, y nunca me arrepentí, Mario64, ISS 64 y 98, Wave Race, Goldeneye, Turok 1 y 2, Banjoo Kazooie, Rayman 2, The Legend of Zelda... babero por favor!, pero no acaba aquí la cosa: a pesar de ser cartuchos llegué a tener 32 juegos, luego vendí unos 16 y compré otros tantos:

Carmagedon, Pilotwings, Perfect Dark, WWF Attitude, Super Smash Bros, F-Zero X, Quake II, Mario Kart 64, Lylat Wars, Rouge Squadrom, y uno que me vició mucho: el Virtual Pool... el mejor juego de billar que he probado nunca, aquí también me dejo juegos, pero es que no me acuerdo de todos y no sabéis como me fastidia, porque he jugado a casi todo.

En la época en que mis padres me quitaron la 64 por no estudiar me compre la

Play a escondidas, y ahí tuve grandísimos juegos: Tekken3, Final Fantasy VII y VIII, Bust a Groove, Metal Gear Solid, Driver, Ace Combat 3, Tony Hawk, Omega Boost, Apocalipsis, Medal of Honor, Tomb Raider IV, y se me olvidaba! Gran Turismo 1 y 2, V-Rally 2, Streer Fighter Alpha 3, Dragon Ball: Final Bout, y alguno se me escapará.

Tras la Play y la 64, pasé a la Dremcast, con Sonic Adventure, Shenmue, Time Stalkers, Metroplis Streer Racer, Virtua Tennis, Soul Calibur, Dead or Alive 2, Marvel Vs Capcom 2, Sega Rally 2, Jedi Power Battles, Suzuki Alstare Racing, Skies of Arcadia, Quake III, Crazy Taxy, Super Runabout, y más, pero leches! No me acuerdo.

La Saturn la probé de mano de un colega pero no me gustó nada, la Game Boy

Color la tuve solo para poder jugar al Metal Gear, al Pokémon, luego me la quité de encima, adquirí la Advance porque creía poder rememorar mis tiempos de Super pero no fue así, pero me gustó mucho el Castlevania y el F-Zero (que también lo tuve en Super, junto a los que se me olvidaban: Super Castlevania IV y Star Wars), hace poco jugué al Mario Kart (también lo tuve en Super) y me estoy pensando comprarme otra vez la Advance... aunque ahora estoy viciado al ordenador con: FIFA 2002, Moto Racer 3, Return to Castle Wolfenstein, Max Payne, Diablo II, Counter Strike, The Fallen, Age of Empires II, Carmagedon TDR 2000, me he vuelto a pasar los Final Fantasy aquí, aunque vaya chapuza de resolución, pero a ver que pasa que el VII, el mejor de todos, me lo pasé en 13 horas!!! Ojito!!!, y de ordenata tengo más pero no me acuerdo, y de consola también he jugado a más pero la memoria es finita... ahora estoy pensando en comprarme el Medal of Honor y Soldier of Fortune II así los más inmediatos. (Duke Nukem 3D también lo tengo y el Alien Vs Predator2 y Comandos 2).

Bueno como veis mi carrera es larga y completa, cualquier pregunta sobre esto puedo responderla, y espero que esto vaya en aumento día a día, y que sea el mayor jugón de este mes, un abrazo a todos, y hasta pronto, por cierto, el juego que me gustaría es, el que podáis de estos: Empire Earth o el Medal of Honor Allied Assult.

Pablo Royuela

N de la R: Pablo, tío, una de dos: o tienes una enciclopedia del juego en casa o realmente eres un jugón. Nos has hecho saltar las lágrimas a todos recordando juegos a los que hemos jugado hace ya un mazo de tiempo y recordamos con nostalgia. Nos has convencido y te vamos a regalar el juego; nos pondremos en contacto contigo en breve y lo organizamos para hacerte llegar el juego que prefieras. Joé que tío...

TRUCOS

Secretos

Estas atascado en algún juego no dudes en echarle un vistazo

PC

AGE OF EMPIRES

Sin duda uno de los juegos del año. Para los estrategas que no quieran complicarse mucho la vida (o que no sean tan estrategas) aquí tenéis unas ayuditas: Durante el juego, pulsa Enter y teclea uno de los siguientes códigos. Luego vuelve a pulsar Enter:
display cheat: Mostrar todos los trucos
all your base are belong to us: 100.000 uds en todos los recursos
atm: 1000 uds. de oro
you said wood: 1000 uds de madera
rock&rol: 1000 uds de roca
creatine: 1000 uds de metal
boston food sucks: 1000 uds de comida
asus drivers: Revelar mapa
somebody set up us the bomb: Victoria total
ahhhcool: Derrota
my name is methos: Todos los recursos y revelar mapa
display cheat: Visualiza todos los códigos.
slim fast: Sin comida
girlyman: Sin hierro
mine your own business: Sin rocas
columbus: Ver pescados y animales
I have the power: Restaura energía de Mana seleccionado
1 coffee train:Construcción de todas las estructuras completadas
the big dig: Perder todos los recursos
boston rent: Perder todo el oro
uh, smoke?: Perder toda la madera
headshot: Quitar objetos del mapa

MAX PAYNE

Para acceder al menú de trucos de Max Payne, necesitas arrancar el juego modificando la línea de comando del archivo .exe. Para hacer esto accede a la función Ejecutar desde el menú de Inicio de Windows,. Entonces añade " -developer" a la ruta del ejecutable de Max Payne. Según donde hayas instalado el juego tendrás una ruta parecida a esta (esta sería la ruta por defecto):
"C:\Archivos de programa\Max Payne\MaxPayne.exe" -developer
Pulsa Aceptar y arrancará Max Payne con el menú de trucos activado. Para acceder a el durante el juego, pulsa F12 e introduce alguno de los siguientes códigos:
coder: Todas las armas, munición ilimitada, etc.
god: Modo Dios.
mortal: Desactiva modo Dios.
getallweapons: Todas las armas.
getinfiniteammo: Munición ilimitada
c_addhealth (100): Obtienes 100 de salud.
getpainkillers: Obtienes 8 tranquilizantes.
noclip: Atraviesas las puertas.
noclip_off: Desactiva el modo anterior.
getbullettime: Restaura el indicador Bullet Time.
jump10: Saltar más alto (puedes ponerlo en 20, 30 o lo que quieras).

PS2

DROPSHIP

Modo dios: Introduce "TEAMBUDDIES" como código en el menú de ficheros clasificados.
Seleccionar nivel: Introduce "KINGSLEY" como código en el menú de ficheros clasificados.
Munición ilimitada: Introduce "BLASTRADIUS" como código en el menú de ficheros clasificados.
Primer nivel de bonus: Introduce "KREUZLER" como código en el menú de ficheros clasificados.
Segundo nivel de bonus: Introduce "SHEARER" como código en el menú de ficheros clasificados.
Tercer nivel de bonus: Introduce "UBERDOOPER" como código en el menú de ficheros clasificados.

GTA III

El mes pasado ya os dimos unos cuantos trucos para el que ya es el juego del año (como diría el Luqui: Yeah yeah, tu y yo lo sabíamos). Aquí tenéis una racioncita más para seguir haciendo el cafre con más ventajas todavía. Es que no podemos parar de jugar a este juego...hay que jorobarse...
Vida a tope: Durante el juego pulsa R2, R2, L1, R1, izquierda, abajo, derecha, arriba, izquierda, abajo , derecha y arriba.
Todas las armas: Durante el juego pulsa R2, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, arriba, izquierda, abajo, derecha y arriba.
Más dinero: Durante el juego pulsa R2, R2, L1, L1, izquierda, abajo, derecha, arriba, izquierda, abajo, derecha y arriba.
Armadura a tope: Durante el juego pulsa R2, R2, L1, L2, izquierda, abajo, derecha, arriba, izquierda, abajo derecha y arriba.
Tanque: Durante el juego pulsa Círculo, círculo, círculo, círculo, círculo, R1, L2, L1, Triángulo, círculo, Triángulo.
Acelerar el tiempo: Durante el juego pulsa círculo, círculo, círculo, cuadrado, cuadrado, cuadrado, cuadrado, cuadrado, L1, Triángulo, círculo y triángulo.
La gente se lía a pelear entre ellos: Durante el juego, pulsa abajo, arriba, izquierda, arriba, X, R1, R2, L2, L1.
La gente te odia: Durante el juego pulsa abajo, arriba, izquierda, arriba X, R1, R2, L1, L2.
La gente se vuelve loca: Durante el juego pulsa R2, R1, Triángulo, X, L2, L1, arriba, abajo.
Una última cosa: si no quieres que se queden activados los trucos para siempre no guardes la partida con ellos activados o no podrás desactivarlos luego. El que avisa no es traidor, Flannagan...

99 vidas: Durante el juego, mientras mantienes pulsados L1 + R1, pulsa círculo (3 veces), cuadrado, X, triángulo.

PSOne

MONSTRUOS S.A

Vida al completo: Durante el juego, mientras mantienes pulsados L1 + R1, pulsa círculo(3 veces), cuadrado, triángulo, X, triángulo.
Medidor de gritos lleno: Durante el juego, mientras mantienes pulsados, pulsa círculo(3), cuadrado(2), X, triángulo.
Passwords para los niveles:

Nivel2	YMB2VN
Nivel 3	LRB13G
Nivel 4	4RB97C
Nivel 5	7QCZB9

GAME BOY ADVANCE

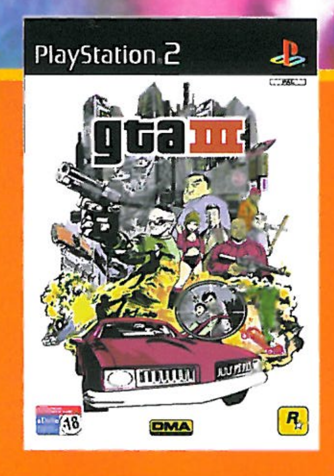
DOOM

Modo dios: Pausa el juego, mantén pulsado L + R y pulsa A, A, B, A, A, A, A, A.
Invencible: Pausa el juego, mantén pulsado L + R y pulsa B, B, B, A, A, A, A, A.
Todas las armas, objetos y llaves: Pausa el juego, mantén pulsado L + R y pulsa A, B, B, A, A, A, A, A.
Mapa: Pausa el juego, mantén pulsado L + R y pulsa B, A, A, A, A, A, A, A.
Radiación: Pausa el juego, mantén pulsado L + R y pulsa B, B, A, A, A, A, A, A.
Avanzar 5 niveles: Pausa el juego, mantén pulsado L + R y pulsa A, B, A, A, B, B, A, A.
Nivel Torre de Babel: Pausa el juego, mantén pulsado L + R y

TOP Games

¡SUSCRÍBETE!

¡ATENCION!



Este mes, además de tu regalo, te puedes llevar uno de los 10 juegos GTA III que vamos a regalar entre los 10 suscriptores que salgan elegidos.

¡¡Suerte!!



Real War para PC

Elige tu regalo

Con tu suscripción te llevas uno de estos regalos...

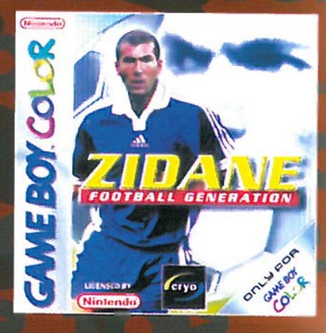
¡SCRÍBETE!

REMITE EL BOLETÍN ADJUNTO POR CARTA O FAX A:

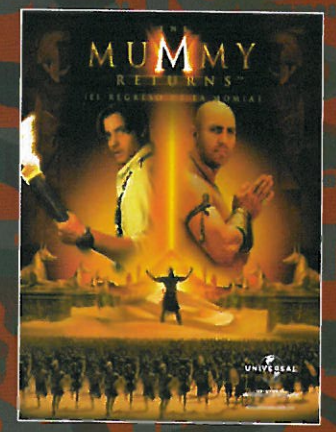
Top Games
Maudes,11 -1º F
28003 Madrid
E-mail:
topgames@visualdisco.com



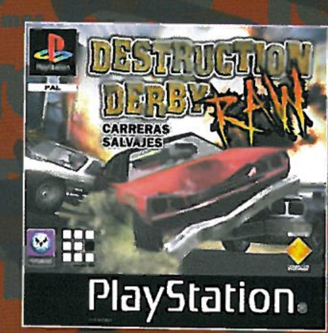
Submarine TITANS para PC



Zidane para Game Boy Color



DVD El Retorno de la Momia



Destruction Derby Raw para PSOne

*Promoción válida hasta fín de existencias.

Deseo suscribirme a **TOP GAMES** por un año (12 números) al precio especial de **27,35 euros** (25% de descuento sobre precio de portada).
*Este precio incluye los 3,01 euros de gastos de envio del regalo elegido.

Nombre . . . .
1º apellido. . . . .
2º apellido. . . . .
Calle. . . . .
Población. . . . .
Provincia . . . . **C.P.**. . . . .
Telefono . . . .
Regalo elegido . . . .

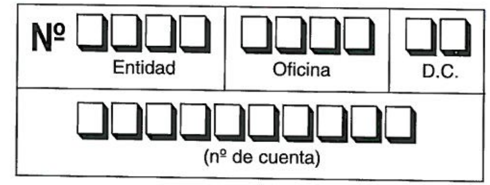
Forma de Pago

❑ **Adjunto talón nominativo a Ediciones Minaya S.L.**
❑ **Domiciliación bancaria.**

Domiciliacion bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Bancaria/caja de ahorros.
Nº . . . . **Población**. . . . .
C.P. . . . .**Provincia** . . . .

CCC



Nombre Titular . . . .
de la Cuenta o libreta . . . .

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro por **Ediciones Minaya S.L.**

. . . . ,a . . . . .de . . . . .de 2001
(Provincia) (Fecha) (Mes)

firma (imprescindible)

Los mejores momentos de:

La Noche Más Loca

...Alberto Roca Piedra gano en el Torneo de Bolos de Rocadura...

FLashssssss informativo: Al tio Alberto con su equipo les hicieron entrega a finales del mes pasado de un flamante Trofeo por haber quedado terceros en la Liga de Trios AMF, que es algo así como El Torneo de Bolos de los Picapiedra de Rocadura, pero en Madrid... En declaraciones Exclusivas a Top Games, el tio Alberto se ha comprometido a posar con su efectivo tiro "Mariposa puntillera" ante nuestras camaras (continuara)...

Diales de FLAIX FM

Alicante	96.1	Lleida	93.1
Asturias	88.5	Valencia	102.8
Castellón	105.1	Zaragoza	87.6
Madrid	103.9 - 92.8 - 100.9	Continuaremos informando...	







▲ Pedazo de tias... y yo aqui tan solo...Pero mira como se manejan en eso del Dance.



▲ El equipo de Rocapiedra del que forma parte el tio Alberto Picapiedra Minaya... Mira que cara se les ha puesto... ni se locreen.



▲ En la entrega de premios, el tio Alberto dedicó su triunfo a los colegas de Top Games.



▲ Y claro, tras el premio, la fiesta, en la que no faltó de nada, zumo de Brontosaurio, y Ponche de de huevo de Piradosaurio... Si vierais como acabaron...



▲ Alicia Sanz y Antonio Ruíz, ambos de la prestigiosa Sony, aguantando como podían las locuras de "La Noche Más Loça"... ya lo dice el titulo.



¡Tu punto de encuentro!...

Point Center

- Juegos en red
- Internet
- Warhammer
- 125 ordenadores
- Venta de videojuegos

Point Center Hobby
c/ General Díaz Polier, 93
28006 Madrid
Tlf: 91 402 68 04
www.pointcenter@pointcenter-ho.com

Point Center Hobby
c/ Bravo Murillo, 18
28015 Madrid
Tlf: 91 447 54 02
www.pointcenterb@pointcenter-ho.com

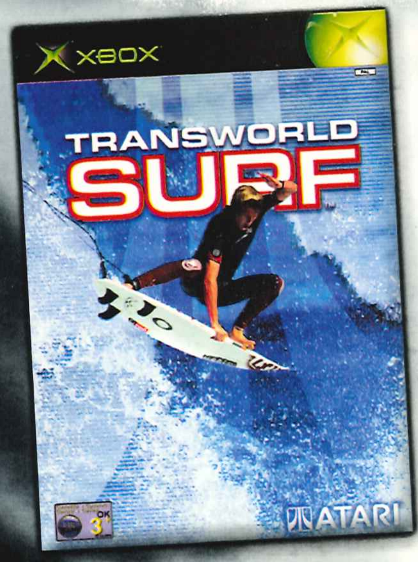
Visita nuestra sección de alquiler de videojuegos

¡TU PRIMERA

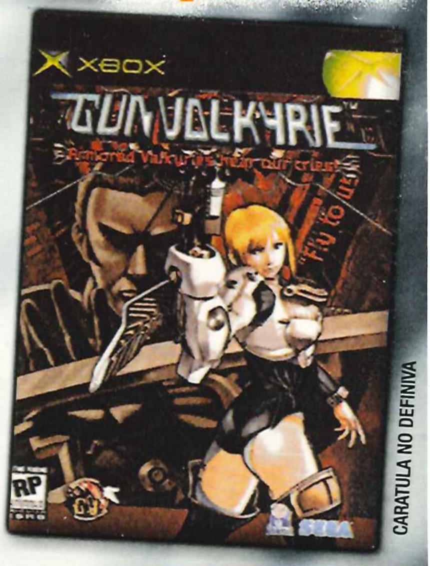


Regreso al paraíso

La fuerza imparable







CARATULA NO DEFINIVA



XBOX™







